Benutzerhandbuch

Version 3.1 - Januar 2011

Xedio CleanEdit

Aus Xedio Suite

COPYRIGHT

EVS Broadcast Equipment – Copyright © 2010 - 2011. Alle Rechte vorbehalten.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sind nur für den informatorischen Gebrauch bestimmt und können ohne Mitteilung geändert werden. Wir haben alle Anstrengungen unternommen, um die Richtigkeit, die Verlässlichkeit und die Aktualität der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sicherzustellen; EVS Broadcast Equipment übernimmt jedoch keinerlei Haftung im Zusammenhang mit Ungenauigkeiten oder Fehlern, die trotz aller Bemühungen in dieser Veröffentlichung enthalten sein könnten.

HINWEISE ZU VERBESSERUNGEN

Ihre Hinweise sind bei der Verbesserung der Qualität der Benutzerdokumentation sehr hilfreich. Vorschläge zur Verbesserung und Hinweise auf Fehler oder Unstimmigkeiten bezüglich dieses Benutzerhandbuchs können Sie jederzeit per E-Mail (doc@evs.tv) an uns senden.

REGIONALE KONTAKTE

Eine vollständige Liste von Adressen und Telefonnummern lokaler Niederlassungen finden Sie am Ende dieses Benutzerhandbuchs (für Handbücher zu Hardware-Produkten) und auf der EVS-Website auf der folgenden Seite: http://www.evs.tv/contacts

BENUTZERHANDBÜCHER AUF DER EVS-WEBSITE

Die aktuelle Version des Benutzerhandbuchs, falls vorhanden, und weitere Benutzerhandbücher zu Produkten von EVS finden Sie im EVS-Downloadcenter auf der folgenden Webseite: http://www.evs.tv/downloadcenter

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS III

ÜBER DIESES HANDBUCH IX

WAS IST NEU IN CLEANEDIT VERSION 3.1? X

1. EINFÜHRUNG 1

1.1 ALLGEMEINES 1
1.2 HAUPTFENSTER 1
1.3 ZONEN IM PROJEKTBEREICH 2
1.4 REGISTERKARTEN IM ARBEITSBEREICH 3
1.4.1 Einführung 3
1.4.2 Auswählen einer Registerkarte im Arbeitsbereich 3

2. DIE GRUNDLAGEN 4

2.1 EINFÜHRUNG 4
2.2 STARTEN VON CLEANEDIT 4
2.3 ÖFFNEN EINES NEUEN PROJEKTS 5
2.3.1 Startfenster 5
2.3.2 Definition von „Projekt“ 5
2.3.3 So legen Sie ein neues Projekt an 5
2.4 SUCHEN VON MEDIEN FÜR DAS PROJEKT 6
2.4.1 Medien in Xedio CleanEdit verfügbar machen 6
2.4.2 Wo Sie Medien in Xedio CleanEdit finden 6
2.4.3 Anzeigen eines Medium vor dem Hinzufügen in das Projekt 8
2.5 KREIEREN EINES SCHNITTS 9
2.6 HINZUFÜGEN VON MEDIEN ZU DIESEM PROJEKT 10
2.7 ANPASSEN VON MEDIEN IN CLIPS 11
2.8 PLATZIEREN VON CLIPS AUF DER TIMELINE 13
2.8.1 Einführung 13
2.8.2 Markieren von Positionen auf der Timeline 14
2.8.3 Modus zum Platzieren des Clips auf der Timeline 14
2.9 ÜBERPRÜFEN DES SCHNITTS 15
2.10 WIEDERGEBEN ODER EXPORTIEREN EINES SCHNITTS 16
2.10.1 Wiedergabe des Schnitts 16
2.10.2 Exportieren des Schnitts in eine Datei 17

3. IMPORTIEREN VON MEDIEN 20

3.1 EINFÜHRUNG 20
3.1.1 General 20
3.1.2 Importierbare Medien 21
3.1.3 Allgemeiner Importvorgang und Pflichtfelder 21
3.2 VERWENDEN VON AUFNAHMEKANAL UND CLIPS DES EVS SERVERS IN EINEM SCHNITT 22
3.2.1 Mögliche Bedienhandlungen 22
3.2.2 So importieren Sie Clips von einem EVS-Server 22

4. SUCHEN NACH UND VERWALTEN VON MEDIEN 24

4.1 EINFÜHRUNG 24
4.2 ELEMENTLISTE 25
4.2.1 Angezeigte Spalten 25
4.2.2 Kontextmenü der Elementliste 26
4.2.3 Öffnen eines Players für das Anzeigen von Medien 27
4.3 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MIT HILFE VON FILTERN 28
4.3.1 Einführung 28
4.3.2 Text-Schnellsuche 28
4.3.3 Erweiterte Filter 30
4.3.4 Anwenden von gespeicherten Filtern 37

5. VERWALTEN VON PROJEKTEN UND PROJEKTELEMENTEN 39

5.1 PROJEKTBEREICH 39
5.1.1 Übersicht 39
5.1.2 Aus- und Einblenden des Projektbereichs 40
5.1.3 Auswählen von Elementen in den Zonen des Projektbereichs 40
5.2 PROJEKTZONE 41
5.2.1 Einführung 41
5.2.2 Öffnen eines vorhandenen Projekts 41
5.2.3 Projekt-Kontextmenü 41
5.2.4 Anlegen eines neuen Projekts 43
5.2.5 Anzeigen der Projektdaten 44
5.2.6 Importieren eines Projekts 44
5.3 MEDIENZONE 45
5.3.1 Einführung 45
5.3.2 Öffnen von Medien im Player-Bereich 45
5.3.3 Kontextmenü für Medien 46
5.4 ZONE „EDIT“ 47
5.4.1 Einführung 47
5.4.2 Öffnen eines vorhandenen Schnitts 47
5.4.3 Kontextmenü für Schnitt 47
5.4.4 Kreieren eines Schnitts 49
5.4.5 Duplizieren eines Schnitts 53
5.4.6 Kopieren eines Schnitts 54
5.5 CLIP-ZONE 55
5.5.1 Einführung 55
5.5.2 Anzeigen von Clips 55
5.5.3 Hinzufügen von Clips 56
5.5.4 Kontextmenü für Clips 56
5.5.5 Zuweisen von Farben zu Clips und Filtern anhand von Farben 57

6. HAUPTARBEITSBEREICH FÜR DAS BEARBEITEN 59

6.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE REGISTERKARTE „EDIT“ 59
6.2 PLAYER-BEREICH 60
6.2.1 Übersicht 60
6.2.2 Aktivieren des Player-Bereichs 63
6.2.3 Darstellen des Player-Bereichs als Vollbild 63
6.2.4 Abgleichen des Video-Displays des Players 63
6.2.5 Laden von Medien in den Player-Bereich 64

6.2.6 Bewegen innerhalb des geladenen Mediums im Player-Bereich 65
6.2.7 Anlegen von und Arbeiten mit Clips im Player 69
6.2.8 Auswählen der zur Timeline hinzuzufügenden Spuren 72
6.2.9 Hinzufügen von Cue-Punkten zum in den Player-Bereich geladenen Medium 76
6.2.10 Anlegen eines Clips auf einem EVS Videoserver aus dem Player-Bereich 77
6.3 RECORDER-BEREICH....80
6.3.1 Übersicht....80
6.3.2 Aktivieren des Recorder-Bereichs....81
6.3.3 Darstellung des Recorder-Bereichs als Vollbild 81
6.3.4 Abgleichen der Videoanzeige des Recorders 81
6.3.5 Wiedergeben des Schnitts im Recorder-Bereich....81
6.3.6 Auswählen der Audiospuren für Monitoring 83
6.3.7 Prüfen des Schnitts im Recorder-Bereich 84
6.4 AUDIO-METER / TRIMBEREICH....85
6.5 TIMELINE-BEREICH....87
6.5.1 Übersicht....87
6.5.2 Timecode-Leiste....88
6.5.3 Skala und Verschiebungsleiste 89
6.5.4 Referenzpositionen in der Timeline-Anzeige....89
6.5.5 Timeline-Element in der Timeline-Anzeige....90
6.5.6 Farbdarstellungen in der Timeline-Anzeige....91
6.5.7 Kontextmenüs für Timeline-Elemente 92
6.5.8 Felder für Timecode und Dauer 96
6.5.9 Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline 97
6.5.10 Bearbeitungsschaltflächen im Timeline-Bereich....105

7. ALLGEMEINE BEARBEITUNGEN.... 110

7.1 MARKIEREN VON POSITIONEN AUF DER TIMELINE....110
7.1.1 Hinzufügen von Markierungen 110
7.1.2 Hinzufügen von Mark IN und Mark OUT über verschiedenen Elementen....111
7.1.3 Entfernen von Markern....111
7.2 METHODEN FÜR DAS AUSWÄHLEN 112
7.2.1 Auswählen eines Clips....112
7.2.2 Auswählen von Elementen in Abhängigkeit von der Nowline oder Mark-Positionen....112
7.3 PLATZIEREN VON CLIPS AUF DER TIMELINE....113
7.3.1 Einführung....113
7.3.2 Wichtige Voraussetzungen 113
7.3.3 Tools zum einfachen Positionieren der Clips in der Timeline....116
7.3.4 Platzieren der Clips in einem Schnitt in Abhängigkeit von der gewünschten Position....116
7.3.5 Hinzufügen eins Clips zum Auffüllen in einen leeren Bereich in der Timeline....119
7.4 VERSCHIEBEN VON CLIPS ODER ELEMENTEN AUF DER TIMELINE 121
7.4.1 Verschieben eines Clips oder Elements auf der Timeline 121
7.4.2 Verschieben eines Audio-Clips zwischen Spuren, ohne die horizontale Position des Clips zu verändern....121
7.4.3 Verschieben verschiedener Elemente auf der Timeline 122
7.5 ERSETZEN VON CLIPS DURCH VERKNÜPFTE CLIPS....123
7.5.1 Einführung....123
7.5.2 So ersetzen Sie einen Clip durch einen verknüpften Clip 123
7.6 LÖSCHEN VON CLIPS ODER ELEMENTEN AUS DER TIMELINE 124
7.6.1 Methoden zum Löschen....124

7.6.2 Löschmodi....124
7.6.3 Löschen von Teilen eines Schnitts....125
7.6.4 Löschen von Timeline-Elementen....126
7.7 AUFRÄUMEN UND ORGANISIEREN DES SCHNITTS....128
7.7.1 Neusynchronisieren von verknüpften Clip-Elementen....128
7.7.2 Löschen leerer Bereiche auf einer Timeline....128
7.7.3 Ausrichten von Elementen an einem Referenzelement....129
7.7.4 Teilen eines Elements in der Timeline....130
7.7.5 Gruppieren von Elementen in einer Sync-Gruppe....130
7.8 CUE-PUNKTE....131
7.8.1 Einführung....131
7.8.2 So fügen Sie Cue-Punkte ein....131
7.8.3 So gehen Sie zu und wählen Cue-Punkte aus....132
7.8.4 Kontextmenü für Cue-Punkte....132
7.9 VERLÄNGERN ODER KÜRZEN VON CLIPS....133
7.9.1 Einführung....133
7.9.2 Verlängerungsmodi....133
7.9.3 Verlängern oder Kürzen eines Clips....134
7.9.4 Verlängern eines Clips mit einem Stand-Frame....136
7.9.5 Verlängern oder Kürzen eines Clips durch Ändern der Geschwindigkeit....137
7.10 ERSTELLEN VON FASTMOTION-CLIPS....138
7.10.1 Verschiedene Möglichkeiten zum Erstellen eines FastMotion-Clips....138
7.10.2 Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit eines Clip mit dem Befehl „Speed“....138
7.10.3 Rendern eines FastMotion-Clips....139
7.11 TRIMMEN VON EDIT-PUNKTEN AUF DER TIMELINE....141
7.11.1 Definition des und Zugang zum Trim-Bereich....141
7.11.2 Übersicht über die Trim-Funktionen....141
7.11.3 Trimmen oder Rollen um den Clip-Übergang....142
7.11.4 Rollen eines Clips....143
7.11.5 Abrufen der Quelle eines bearbeiteten Bildes....145

8. ERWEITERTE VIDEOBEARBEITUNG....146

8.1 EINFÜHRUNG....146
8.2 VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE....146
8.2.1 Möglichkeiten zum Hinzufügen von Video-Übergangseffekten....146
8.2.2 So ändern Sie den Standardtyp des Videoübergangs....147
8.2.3 So wenden Sie Video-Übergangseffekte manuell an....147
8.2.4 Mögliche Video-Übergangseffekte....149
8.2.5 Löschen von Übergangseffekten....152
8.2.6 Einfügen von Blöcken von Farb-Frames....152
8.3 VIDEOCLIP-EFFEKTE....154
8.3.1 Einführung....154
8.3.2 So wenden Sie einen Videoclip-Effekt an....154
8.3.3 Einfache Videoclip-Effekte....155
8.3.4 Videoclip-Effekte mit Keyframes....158
8.3.5 Hinzufügen von Keyframes für einen Effekt....159
8.3.6 Kopieren und Einfügen von Videoclip-Effekten....161
8.4 CONVERSION-EFFEKTE....163
8.4.1 Einführung....163
8.4.2 Ändern des Modus des Konvertierungstyps....163

9. ERWEITERTE AUDIOBEARBEITUNG 165

9.1 GRUNDEINSTELLUNGEN FÜR AUDIOSPUREN 165
9.2 AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTE 166
9.2.1 Möglichkeiten zum Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten 166
9.2.2 Hinzufügen automatischer Standard-Audio-Übergangseffekte 166
9.2.3 Ändern des automatischen Standard-Übergangseffekts 166
9.2.4 Mögliche Audio-Übergangseffekte 167
9.2.5 Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten zu Elementen der gleichen Spur 168
9.2.6 Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten zu Elementen des gleichen Clips 170
9.2.7 Abgleichen von Audio-Übergängen 171
9.2.8 Entfernen von Audio-Übergängen 171
9.3 AUDIO-ROUTING, WECHSEL UND STUMMSCHALTUNGEN 172
9.3.1 Audio-Routing (Standard und Spezial) 172
9.3.2 Mögliche Funktionen des Audio-Kanals 173
9.3.3 Kopieren und Einfügen von Audio-Routings 173
9.4 ANPASSUNGEN DER AUDIOPEGEL 175
9.4.1 Einführung 175
9.4.2 So gleichen Sie den Audio-Pegel an einem einzelnen Clip ab 175
9.4.3 So gleichen Sie den Grundpegel einer Spur ab 176
9.5 WEITERE AUDIO-FUNKTIONEN 177
9.5.1 So generieren Sie die Waveform eines Audio-Elements 177
9.5.2 So löschen Sie ein Audio-Waveform 178
9.5.3 So duplizieren Sie ein Audio-Waveform 178

10. VOICE-OVER, GRAFIKEN UND TEXTGRAFIKEN 180

10.1 HINZUFÜGEN VON VOICE-OVER 180
10.1.1 Überblick über die Registerkarte „Voice-over“ 180
10.1.2 Voice-over-Prozess 183
10.2 HINZUFÜGEN EINES LOGOS ODER EINER GRAFIK 186
10.2.1 Einführung 186
10.2.2 Zugreifen auf das Fenster „Tag Manager“ 186
10.2.3 Mögliche Aktionen im Fenster „Tag Manager“ 187
10.2.4 Felder im Fenster „Tag Manager“ 188
10.2.5 So fügen Sie ein Logo oder eine Grafik mit Hilfe von Tags ein 189
10.2.6 Verschieben von Tag-Punkten 191
10.2.7 So löschen Sie Tags 192
10.3 HINZUFÜGEN INTEGRIERTER TEXTE UND GRAFIKEN 193
10.3.1 Einführung 193
10.3.2 Überblick über die Registerkarte „Text“ 193
10.3.3 Prozess der Zeichengeneration 194
10.3.4 Definieren des Bereichs zum Einfügen von Text/Grafiken 194
10.3.5 Hinzufügen von Text und Grafiken zu einem Schnitt 195
10.3.6 Arbeiten mit einer Vorlage für Text und Grafiken 201
10.3.7 Anwenden eines Übergangseffekts auf den CG-Bereich 203
10.3.8 Prüfen des integrierten Textes und der Grafiken 203
10.3.9 Bearbeiten der Eigenschaften der Seite zur Zeichenerstellung 204

11. HEADER-MAKER 206

12. ENDSTUFEN IM BEARBEITUNGSPROZESS 208
12.1 ÜBERPRÜFEN DES SCHNITTS 208
12.2 WIEDERGEBEN EINES SCHNITTS 209
12.2.1 Einführung 209
12.2.2 Wiedergabevorgang über die Registerkarte „Playout“ 209
12.2.3 Registerkarte „Playout“ 210
12.3 EXPORTIEREN EINES SCHNITTS ODER MEDIUMS 212
12.3.1 Einführung 212
12.3.2 Laden eines Schnitts oder Mediums in die Registerkarte „Export“ 213
12.3.3 Registerkarte „Export“ 214
ANHANG 1 – SHUTTLEPRO 222
ANHANG 2 – TASTATURKÜRZEL 222
ANHANG 3 – HARDWARE-EINSTELLUNGEN VON DIGIGRAM 224

Über dieses Handbuch

ZWECK

Dieses Handbuch ist ein Referenzhandbuch für Xedio CleanEdit.

Es enthält allgemeine kontextbezogene und konzeptuelle Informationen sowie detaillierte Beschreibungen der verschiedenen in Xedio CleanEdit verfügbaren Funktionen.

Dieses Referenzhandbuch enthält Prozessbeschreibungen bei komplexeren Vorgängen, wenn auch nicht systematisch. Vorgehensweisen zu einfachen oder gewöhnlichen Prozessen, die durch die Videoübungen abgedeckt sein sollten, werden hier nicht beschrieben.

Einige Funktionen sind für die Version 3.1 von Xedio CleanEdit möglicherweise nicht vollständig dokumentiert. In diesem Fall wird die Dokumentation in zukünftigen Versionen schrittweise vervollständigt. Wenn Sie dennoch Fragen zu Funktionen haben und diese ausführlicher erläutert haben möchten, senden Sie eine E-Mail an doc@evs.tv.

ABSCHNITTE IN DEN HAUPTBEREICHEN IN DER BENUTZEROBERFLÄCHE

Die folgende Tabelle zeigt, wo Sie detaillierte Informationen zu den verschiedenen Bereichen der Benutzeroberfläche finden.

Bereich der Benutzeroberfläche	Kapitel
Projektbereich – vier Zonen	Kapitel 5, „Verwalten von Projekten und Projektelementen“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Edit“	Kapitel 6, „Hauptarbeitsbereich für das Bearbeiten“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Voice Over“	Abschnitt 10.1, „Hinzufügen von Voice-over“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Text“	Abschnitt 10.3, „Hinzufügen integrierter Texte und Grafiken“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Header Maker“	Kapitel 11, „Header-Maker“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Scheduler“	Siehe Benutzerhandbuch „Xedio Ingest Organizer“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Control VTR“	Siehe Benutzerhandbuch „Xedio Ingest Organizer“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Playout“	Abschnitt 12.2.3, „Registerkarte „Playout““
Arbeitsbereich – XT Clips, Media Manager, Edit Manager, Cue Point Manager, Project Manager	Kapitel 5, „Verwalten von Projekten und Projektelementen“
Arbeitsbereich – Registerkarte „Export“	Abschnitt 12.3, „Exportieren eines Schnitts oder Mediums“

Was ist neu in CleanEdit Version 3.1?

In der folgenden Tabelle sind die überarbeiteten Abschnitte aufgeführt, in denen neue oder verbesserte Funktionen in Xedio CleanEdit von Xedio Suite 3.1 (gegenüber Xedio Suite 3.0) erläutert werden.

In diesem Benutzerhandbuch wurde das Symbol

am linken Rand ergänzt, um Informationen zu neuen und überarbeiteten Funktionen hervorzuheben.

Wenn Sie auf die Abschnittsnummer (oder die Erläuterung) in der Tabelle klicken, gelangen Sie direkt zum entsprechenden Abschnitt.

Abschnitt	Erläuterung
2.4.2	CleanEdit unterstützt das Management von Dateien mit 16 Audio-Kanälen. Dies spiegelt sich wider in
6.2.1 – 6.2.8	im Player-Bereich
6.3.1 – 6.3.6	im Recorder-Bereich
6.4	im Bereich der Audio-Meter
6.5.9	in der Timeline
2.5 – 5.4.4	Fenster „Edit Properties“ neu gestaltet
1.1 - 2.4.2 - 3.1.2	Unterstützung für XDCAM-Dateien
4	Bereich für Datenbanksuche und Filter neu gestaltet
6.2.1	Im Player-Bereich steht eine neue Schaltfläche für den Zugriff auf die Auswahlliste verkoppelter Kameras zur Verfügung.
6.2.2 – 6.2.3 – 6.3.2 – 6.3.3 – 6.3.5 – 6.5.9 – 10.2.2	neue Kürzel für das Ausführen einiger Aktionen wie: Aktivieren des Player-/Recorder-Bereichs, Darstellen des Player-/Recorder-Bereichs als Vollbildschirm, Sprung zum vorherigen/nächsten Übergang, Auswählen von Video-/Audiospuren, Zugreifen auf das Fenster „Tag Manager“
7.5	Für die Timeline steht eine neue Option für das Ersetzen eines Clips durch einen seiner verknüpften Clips zur Verfügung.

1. Einführung

1.1 ALLGEMEINES

New!

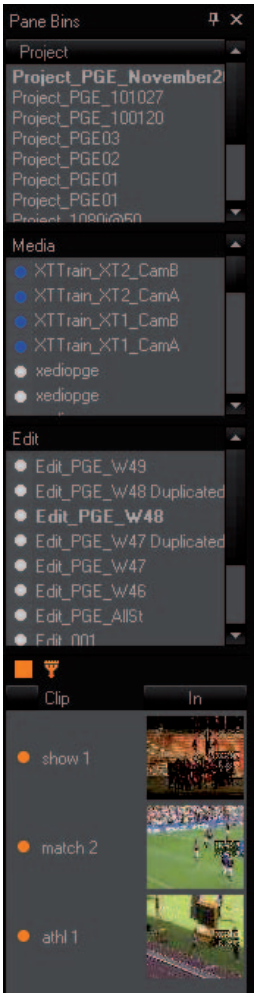
Xedio CleanEdit ist ein nicht-lineares Editiersystem, das eine volle Integration der Remote-Camcorder – Sony XDCAM™, XDCAM EX™ und Panasonic P2™ – in SD und HD bietet. Xedio CleanEdit ermöglicht Journalisten, ihre Storys standard- (SD) und hochauflösend (HD) von externen Standorten aus zu bearbeiten. Sobald der Bearbeiter wieder in der Nachrichtenredaktion ist, kann der Schnitt über das integrierte Nachrichtenproduktionssystem weitergeleitet werden. Außerdem kann auf Xedio CleanEdit über einen externen Laptop zugegriffen oder auf einem Computer installiert werden.

1.2 HAUPTFENSTER

Die Benutzeroberfläche von CleanEdit ist in zwei voneinander abgegrenzte Zonen unterteilt. Diese Zonen sind im Bild unten durch eine grüne und eine gelbe Umrandung hervorgehoben. Jede Zone enthält gut definierte Funktionen im Workflow der CleanEdit-Anwendung:

- der Projektbereich an der linken Seite (grün hervorgehoben)
- der Arbeitsbereich an der rechten Seite (gelb hervorgehoben)

1.3 ZONEN IM PROJEKTBEREICH



Der Teil auf der linken Seite der Benutzeroberfläche wird „Projektbereich“ genannt. In diesem Bereich kann der Benutzer ein Projekt und alle in diesem Projekt enthaltenen Elemente, verschiedene Zusammenschnitte, im Projekte genutzte Medien und auf der Timeline der Schnitte im Projekt genutzte Clips und Medien verwalten.

Der Projektbereich enthält die Projekte, die von dem angemeldeten Bearbeiter angelegt wurden. Der Projektbereich ist in vier Zonen unterteilt, um die verschiedenen Elemente jedes Projekts zu sortieren.

- Die Projektzone enthält die Liste der Projekte für den angemeldeten Benutzer. Das geöffnete Projekt wird in fett angezeigt.
- Die Medienzone enthält die originalen Mediendateien, die in dem geöffneten Projekt verwendet werden. Die geladenen Medien werden in fett angezeigt.
- Die Zone „Edit“ enthält die Liste der Schnitte, die zum zurzeit geöffneten Projekt angelegt wurden. Der geladene Schnitt wird in fett angezeigt.
- Die Clip-Zone enthält die Liste der Clips, die in Vorbereitung für den Schnitt gespeichert wurden.

Jedes Projekt enthält nur diejenigen Elemente, die als für dieses Projekt relevant erachtet werden. Die Möglichkeit, von beliebigen Orten aus auf Elemente in der Datenbank einer Installation zuzugreifen und diese Elemente als für ein Projekt relevant deklarieren zu können, um die gemeinsame Nutzung von Medien auf mehreren Workstations zu ermöglichen, ist ein grundlegendes Merkmal der Struktur von CleanEdit.

1.4 REGISTERKARTEN IM ARBEITSBEREICH

1.4.1 EINFÜHRUNG

Der Arbeitsbereich verfügt über Registerkarten für die Modi, in denen der Benutzer arbeiten könnte, z. B. für die Modi „Timeline“ und „Voice-over“ im Schnittprozess oder für andere Modi in anderen Abschnitten des Workflows in CleanEdit, Registerkarten für das Aufzeichnen und das Importieren von Medien, für die Wiedergabe als Video oder für das Rendern eines fertig gestellten Zusammenschnitts zu einem speziellen Format für die Weiterverarbeitung anhand eines anderen Systems.

Anmerkung
Die Anzahl der im Arbeitsbereich angezeigten Registerkarten ist von den erworbenen optionalen Softwaremodulen abhängig. Durch den modularen Aufbau kann der Kunde ein System zusammenstellen, das auf seine Bedürfnisse zugeschnitten ist, und auf Arbeitsmodi verzichten, die im Workflow des Kunden nicht benötigt werden.

1.4.2 AUSWÄHLEN EINER REGISTERKARTE IM ARBEITSBEREICH

Sie können jede Registerkarte im Arbeitsbereich automatisch auswählen, indem Sie die Maus im oberen Teil des Arbeitsbereichs auf eine Registerkarte schieben, bis die Registerkarte sichtbar wird, oder indem Sie auf die Registerkarte klicken.

2. Die Grundlagen

2.1 EINFÜHRUNG

In diesem Teil werden Sie durch einen einfachen Workflow der Anwendung „CleanEdit“ zum Produzieren eines einfachen Zusammenschnitts geleitet. Anschließend wird dieser Schnitt entweder von der Anwendung direkt wiedergegeben oder es wird eine Standarddatei erzeugt, die von einem anderen System genutzt oder wiedergegeben werden kann.

Diese Schritte sind:

1. Starten von CleanEdit
2. Öffnen eines neuen Projekts
3. Suchen von Medien für das Projekt
4. Hinzufügen von Medien zu diesem Projekt
5. Anpassen von Medien in Clips
6. Platzieren von Clips auf der Timeline
7. Überprüfen des Schnitts
8. Wiedergeben oder Exportieren eines Schnitts

Für jeden einzelnen Schritt werden nur die absoluten Grundlagen erläutert, wobei ausschließlich auf dem Bildschirm vorhandene Steuerelemente genutzt werden. Alle zur Verfügung stehenden Tastaturkürzel werden in den folgenden Kapiteln erläutert.

Bei den anhand der Methoden in diesem Kapitel erzeugten Schnitten handelt es sich ausschließlich um Videomaterial mit verknüpften Audio-Clips, die mit einem Cut als Übergang zusammen geschnitten wurden.

2.2 STARTEN VON CLEANEDIT

1. Klicken Sie auf dem Desktop auf das Symbol **CleanEdit**, um die Anwendung zu starten

,

ODER

Wählen Sie die Anwendung über das Menü **Start** aus.

Ein Anmeldebildschirm wird geöffnet.

2. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein, und klicken Sie anschließend auf **OK**.

Anmerkung:
Die Anmeldenamen und die Kennwörter werden vom Systemadministrator in der Anwendung „Xedio Manager“ vergeben. Weitere Informationen finden Sie in diesem Produkthandbuch.

2.3 ÖFFNEN EINES NEUEN PROJEKTS

2.3.1 STARTFENSTER

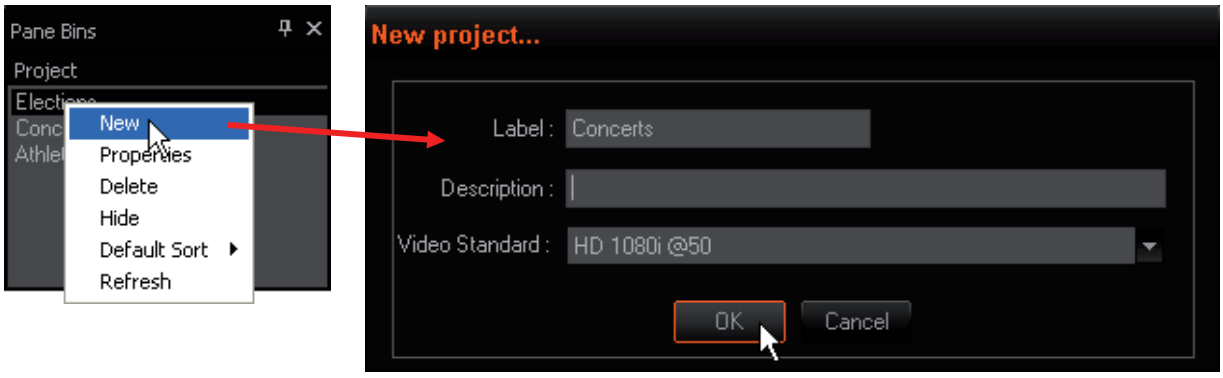
Beim Starten der Anwendung wird das unten dargestellte Fenster angezeigt. In den Videofenstern sind Logos zu sehen, alle Symbole sind deaktiviert und weisen auf einen inaktiven Zustand hin. Wenn unter diesen Anmeldedaten bereits ein Projekt bearbeitet wurde, werden in der Projektzone Namen angezeigt.

2.3.2 DEFINITION VON „PROJEKT“

In der Umgebung von Xedio ist ein Projekt eine Art Arbeitsbereich für eine bestimmte Story. Es handelt sich dabei um eine ebene Struktur. Ein Projekt gehört immer 0 oder 1 Benutzer. Ein Projekt kann nicht von mehreren Benutzern gemeinsam verwendet werden (in einem solchen Fall müssten Duplikate erstellt werden).

2.3.3 SO LEGEN SIE EIN NEUES PROJEKT AN

Wenn Sie mit der rechten Maustaste in den Projektbereich klicken und die Option **New** wählen, wird das Dialogfeld „New Project“' geöffnet, in dem Sie ein neues Projekt anlegen können.



Wenn Sie ein neues Projekt anlegen, müssen Sie auch die folgenden Merkmale angeben:

- Name des Projekts

  Ein Standardname für das neue Projekt wird automatisch zugewiesen. Sie können diesen ändern.

- Video-Standard

  Der Videostandard gibt die Auflösung und Frequenz an, die für die Wiedergabe, den Export oder das Rendern des Projekts verwendet wird.

Nachdem Sie auf **OK** geklickt haben, um das neue Projekt zu übernehmen, werden die Projektmerkmale in der Datenbank aufgezeichnet.

Wenn ein Projekt geöffnet ist, wird der Name fett in der Projektzone angezeigt.

2.4 SUCHEN VON MEDIEN FÜR DAS PROJEKT

2.4.1 MEDIEN IN XEDIO CLEANEDIT VERFÜGBAR MACHEN

Während dieses Workflows wird angenommen, dass das Medium in Xedio CleanEdit verfügbar ist. Für die Verfügbarkeit in Xedio CleanEdit muss das Medium in Xedio CleanEdit 'importiert' und der Status 'veröffentlicht' festgelegt werden, anders gesagt, in der Xedio-Datenbank definiert werden. Ein nicht veröffentlichtes Medium ist ausschließlich durch Xedio, Manager, Xedio Browser und Xedio Approval sichtbar.

Das Importieren der Medien in CleanEdit kann unter anderem über den Media Importer durchgeführt werden. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 3, „Importieren von Medien“ auf Seite 20. Das Importieren von Medien impliziert stets, dass das Medium in der Xedio-Datenbank definiert wird, was jedoch nicht immer heißt, dass diese physisch in das Xedio-Speichersystem importiert sind.

Andere Möglichkeiten zum Importieren oder Referenzieren eines neuen Mediums in Xedio sind: XTAccess, IPDGateway, Xedio Dispatcher, Xedio AutoFileImporter.

2.4.2 WO SIE MEDIEN IN XEDIO CLEANEDIT FINDEN

Über die zwei Registerkarten im Arbeitsbereich können die Medien geholt werden, die in der Datenbank in einem Projekt zu definieren sind:

- Registerkarte „XT Clip“ oder
- Registerkarte „Media Manager“.

Es wird empfohlen, in einem konkreten Workflow immer nur eine dieser Registerkarten zu verwenden. Beispiel: Registerkarte „XT Clips“ für alle Sportveranstaltungen (bei Verwendung von EVS Videoservern) und Registerkarte „Media“ für Nachrichtenredaktionen. Es macht keinen Sinn, die Registerkarte „XT Clips“ in einer Nachrichtenredaktion zur Verfügung zu stellen.

Suchen Sie das Medium in einer der Registerkarten, und ziehen und legen Sie es in der Medien-Zone Ihres Projekts ab.

Im Folgenden finden Sie eine allgemeine Beschreibung zum Medium, das in diesen Registerkarten verfügbar sein kann.

Weitere Informationen zu den verfügbaren Suchfiltern und möglichen Vorgängen in diesen Registerkarten finden Sie in Abschnitt 4 ‘Suchen nach und Verwalten von Medien’, auf Seite 24.

REGISTERKARTE „XT CLIPS“

In der Registerkarte „XT Clips“ sind die virtuellen Clips aufgeführt, die von EVS-Servern angelegt wurden. Das heißt:

- Clips, die über XFile mit XNet SDTI-Netzwerk oder der Gigabit-Verbindung oder über XTAccess an das Xedio-System übertragen wurden.
- Clips, die zu einem Projekt gehören und auf die von einem XT- oder XS-Server über XTGateway mit der Gigabit Ethernet-Verbindung zugegriffen wird.

Miniaturen der IN- und OUT-Punkte des Clips können in der Registerkarte „XT Clips“ angezeigt.

Audio-Zusammensetzung

Die in der Registerkarte „XT Clips““ aufgeführten Clips können bis zu 16 Audio-Mono-Kanäle enthalten. Die 16 Audiokanäle können ausschließlich wie folgt aufgeteilt werden:

- bis zu 8 Stereo-Paare
- bis zu 5 Stereo-Paare und eine 5.1-Gruppe
- bis zu 2 Stereo-Paare und zwei 5.1-Gruppen

Sie können den 5.1-Modus über die Software-Parameterprofile in Xedio Manager aktivieren.

REGISTERKARTE „MEDIA MANAGER“

In der Registerkarte **Media Manager** wird die Liste der in der Xedio CleanEdit verfügbaren Medien angezeigt. Dies können sein:

- Video, Standbilder (volle Größe oder mit einem Keylayer) und Audio-Dateien, die über Xedio Importer oder Media Importer aus einem externen Speichersystem importiert wurden. Die zur Datei gehörenden Metadaten werden zum Zeitpunkt des Importierens oder der Aufnahme hinzugefügt. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch von Media Importer.

- Mediendateien, die über den Xedio Importer oder Media Importer von einer Kamera der Art Sony XDCAM oder XDCAM EX oder Panasonic P2 importiert wurden.
- Clips, auf die in der Xedio-Datenbank verwiesen wird und die physisch auf einem XT- oder XS-Server im Netzwerk gespeichert sind.

- Clips, die von XFile, XStream, XT Access oder IPD Gateway übertragen wurden
- Mediendateien, die von Xedio-Encodern mit dem Xedio Ingest Organizer aufgenommen wurden
- Mediendateien, die automatisch über den Xedio AutoFile Importer importiert wurden.

2.4.3 Anzeigen eines Medium vor dem Hinzufügen in das Projekt

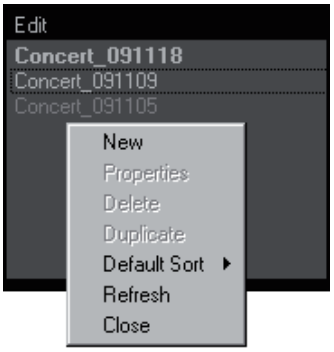
Wenn Sie ein auf diesen Registerkarten verfügbares Medium vor dem Hinzufügen zur Medienzone eines Projekts ansehen möchten, wählen Sie das entsprechende Medium aus und doppelklicken Sie darauf.

Das Fenster „CleanEdit MediaPlayer“ wird mit den üblichen Steuerelementen zur Wiedergabe des Mediums angezeigt. Ein Abschnitt des Mediums kann hier ausgewählt werden, um diesen auf der Timeline zu platzieren.

Es ist jedoch üblicher, das gesamte Medium in ein Projekt aufzunehmen und Abschnitte des Mediums mit der richtigen Medienanzeige in der Registerkarte „Edit“ (genannt Player-Bereich) auszuwählen. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 6.2, „Player-Bereich“ auf Seite 60.

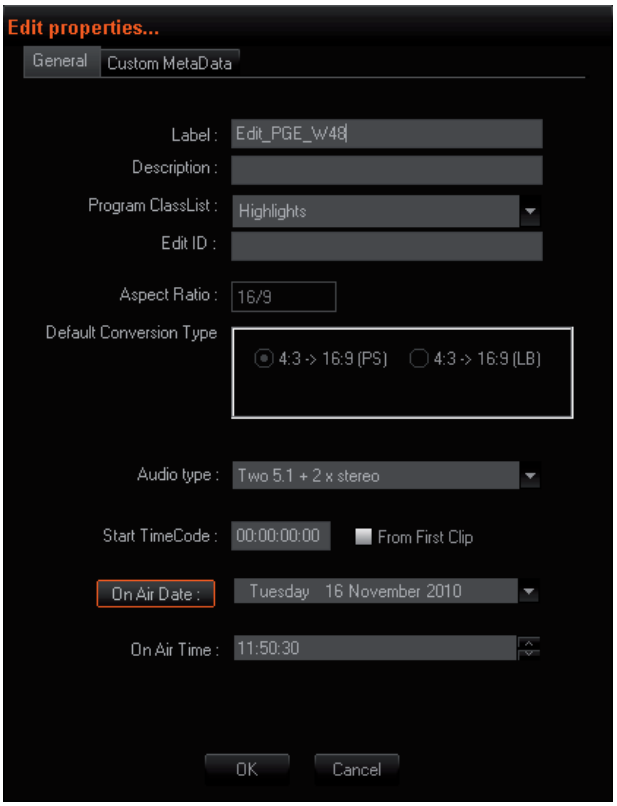
2.5 KREIEREN EINES SCHNITTS

Zuerst müssen Sie einen neuen Schnitt anlegen oder einen vorhandenen Schnitt öffnen, bevor Sie Medien zur Timeline in Bezug zu einem gegebenen Schnitt oder Effekte zur Timeline hinzufügen können.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Schnittzone, um das Kontextmenü zu öffnen. Wenn Sie in diesem Menü die Option **New** wählen, wird das Dialogfeld 'New Edit' angezeigt, in dem Sie einen neuen Schnitt anlegen können.

New!



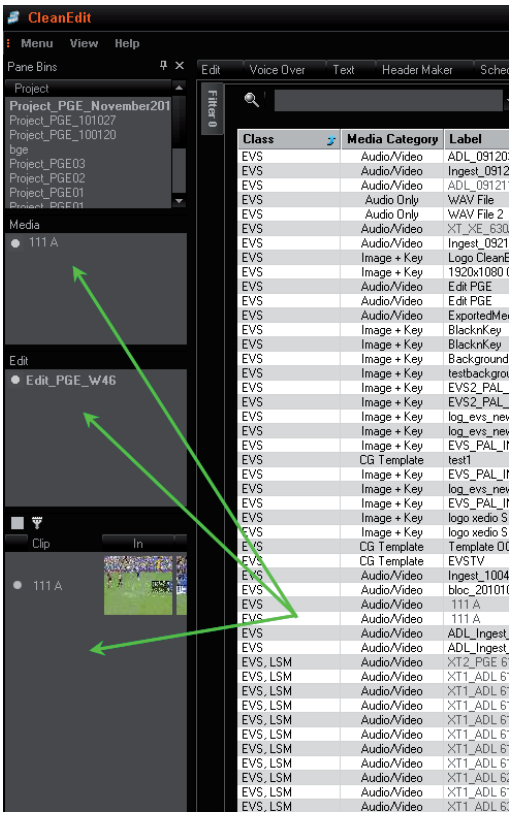
Nehmen Sie den Standardnamen an oder geben Sie einen neuen Namen ein. Eine Beschreibung und andere Metadaten können mit der Schnittdefinition in der Datenbank gespeichert werden. Weitere Informationen zu den Feldern im Fenster „New Edit“ finden Sie in Abschnitt 5.4.4 „Kreieren eines Schnitts“, auf Seite 49.

Wenn Sie die neue Schnittdefinition prüfen und auf **OK** klicken, werden die Projektmerkmale in der Datenbank aufgezeichnet.

Wenn ein Schnitt aktiv (geöffnet) ist, wird sein Name fett in der Schnittzone angezeigt und die Timeline-Symbole sind aktiviert.

2.6 HINZUFÜGEN VON MEDIEN ZU DIESEM PROJEKT

Wenn Sie das benötigte Medium in der Datenbank mit XT Clips oder Media Manager gekennzeichnet haben, können Sie es zu Ihren Medien, zu Ihrem Schnitt oder direkt zur Timeline hinzufügen, indem Sie auf dieses klicken und Sie es in eine der Unterzonen des Projekts ziehen.



Das Ablegen in die verschiedenen Unterzonen führt zu unterschiedlichen Ergebnissen. In der folgenden Tabelle werden die möglichen Aktionen erläutert:

Anmerkung:
Falls Sie das Medium nicht direkt in der Timeline platzieren möchten, darf das Symbol **Fill** nicht aktiv sein.

Sie möchten …	**Sie müssen …**
… das Medium zum Projekt ohne weitere Aktionen hinzufügen.	… das Medium in die Medienzone ziehen.
… das Medium zu Ihrem Projekt und in die Clip-Zone hinzufügen, jedoch nicht in die Timeline.	… das Medium in die Schnitt- oder Clip-Zone ziehen und ablegen, ohne dass das Symbol **Fill** aktiviert ist.
… das Medium zu Ihrem Projekt und in die Clip-Zone hinzufügen, und am Ende der Timeline platzieren.	… das Symbol **Fill** aktivieren und das Medium ziehen und in der Clip-Zone ablegen.

2.7 ANPASSEN VON MEDIEN IN CLIPS

Zum Markieren von Clips aus den Medien in einem Projekt ist es notwendig, dass das entsprechende Medium im Player-Fenster der Registerkarte „Edit“ angezeigt wird.

Führen Sie in der Registerkarte „Edit“ die folgenden Schritte aus, um die Medien anzuzeigen und die Auswahl zum Einfügen in die Timeline zu markieren:

1. Wählen Sie das erforderliche Medium aus der Medienzone, doppelklicken Sie darauf und ziehen Sie es in das Player-Fenster: Dadurch wird es im Player-Fenster geöffnet.

2. Wiedergabe des Mediums mithilfe von

- Transportsteuerungen im Bedienfeld

- von Tastaturkürzeln oder
- optionalen Remote-Controllern (ShuttlePRO)

3. Markieren Sie einen IN-Punkt, indem Sie auf das Symbol im Bedienfeld klicken.

4. Geben Sie optional einen Namen für den Clip in das Textfeld ein.

5. Markieren Sie einen OUT-Punkt, indem Sie auf das Symbol im Bedienfeld klicken.

Anschließend wird die Länge des Clips angezeigt.

Der obere Bereich repräsentiert die Gesamtlänge des Originalmediums.

Die aktuelle Position im Clip durch einen blauen Marker dargestellt.

Der IN-Punkt wird unter dem Player-Fenster als grüner Marker angezeigt.

Der OUT-Punkt wird durch einen roten Marker angezeigt.

Weitere Informationen zu diesen Elementen finden Sie in Abschnitt 6.2.1 „Übersicht“ auf Seite 60.

Anmerkung
Sie können IN-Punkt und OUT-Punkt verschieben, indem Sie auf der Medienleiste auf die Marker klicken und in die gewünschte Position ziehen. Oder geben Sie den Wert direkt in die Felder neben den Schaltflächen Mark IN und Mark OUT ein.

2.8 PLATZIEREN VON CLIPS AUF DER TIMELINE

2.8.1 EINFÜHRUNG

Ihnen stehen viele Möglichkeiten zum Hinzufügen von Clips zu Ihrem Schnitt zur Verfügung. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Methoden zum Platzieren eines Clips in Ihrem Schnitt:

- Ziehen des Clips in die Clip-Zone bei aktiviertem Symbol **Fill** (neben den Editing-Symbolen im Timeline-Bereich).

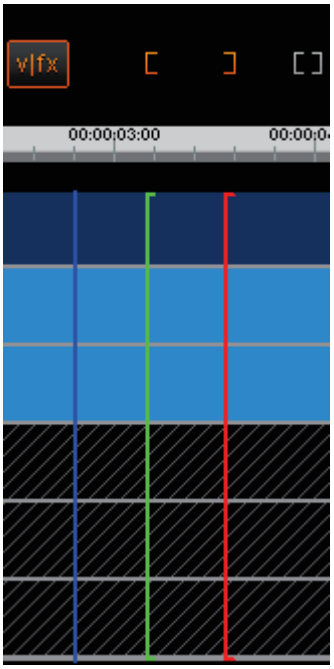
  Dadurch wird der Clip an das Ende der Timeline angehängt.

- Ziehen des Clips aus der Clip-Zone in eine gegebene Position im Schnitt.
- Ziehen des Clips aus dem Player in eine gegebene Position im Schnitt.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Möglichkeiten zum Platzieren von Clips in einem Schnitt finden Sie in Abschnitt 7.3 „Platzieren von Clips auf der Timeline“, auf Seite 113.

2.8.2 MARKIEREN VON POSITIONEN AUF DER TIMELINE

Mit Hilfe der im folgenden Screenshot angezeigten Symbole können Sie Punkte im Schnitt exakt auf der Timeline markieren. Mit diesen Marken können Sie Ihre Clips in der Timeline platzieren.



Die folgenden Marken können in der Timeline definiert werden:

Name	Erläuterung	Für die Definition der Marke ...
Nowline	blaue Vertikale, die die aktuelle Position auf der Timeline anzeigt	klicken Sie auf dem Timeline-Regler, wo Sie die Nowline platzieren möchten.
Mark IN	grüne Vertikale, die die aktuelle Position eines Mark IN-Punktes anzeigt	Platzieren Sie die Nowline an der gewünschten Position und klicken Sie auf das Symbol **Mark IN** .
Mark OUT	rote Vertikale, die die aktuelle Position eines Mark OUT-Punktes anzeigt	Platzieren Sie die Nowline an der gewünschten Position und klicken Sie auf das Symbol **Mark OUT** .

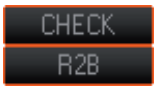
2.8.3 MODUS ZUM PLATZIEREN DES CLIPS AUF DER TIMELINE

Bevor Sie einen Clip auf die Timeline ziehen, müssen Sie die Art und Weise definieren, wie Sie diesen einfügen möchten. Es stehen zwei Modi zur Verfügung: **Überschreiben** oder **Einfügen**.

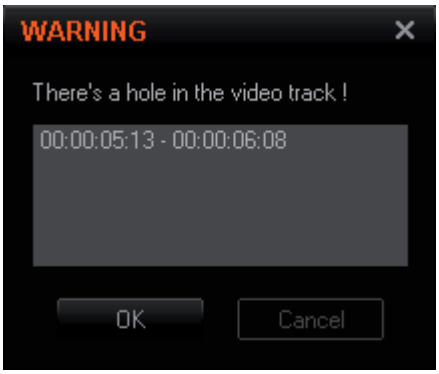
Wählen Sie den Modus, indem Sie auf das Symbol **Overwrite** (Überschreiben) / **Insert** (Einfügen) (linkes Symbol über der Timeline) klicken, sodass der Benutzer zwischen den Modi wechseln kann.

Modus		Erläuterung
Overwrite (Voreinstellung)	(weiß)	Hinzufügen des Mediums in die Timeline, Überschreiben des vorhandenen Mediums ab der ausgewählten Position. Mit anderen Worten: das Medium in der Timeline wird ab dem Einfügepunkt für die Dauer des eingefügten Mediums entfernt.
Insert	(orange)	Hinzufügen des Mediums in die Timeline ohne Überschreiben des vorhandenen Mediums und drücken der vorhandenen Elemente in der Timeline hinter diese Position. In diesem Modus können Sie das Medium nur auf den Clip-Grenzen einfügen, welche allgemein für alle ausgewählten Spuren sind.

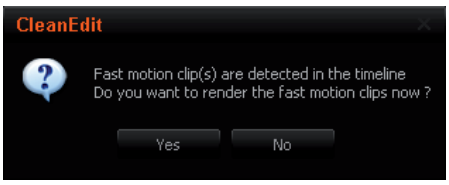
2.9 ÜBERPRÜFEN DES SCHNITTS



Nach dem Fertigstellen des Zusammenschnitts kann dieser überprüft werden. Xedio CleanEdit durchsucht die Timeline auf mögliche Fehler (z. B. Stellen ohne Videomaterial).



Wenn eine Lücke entdeckt wird, erscheint ein Dialogfeld, in dem die Bezugszeit auf der Timeline für die Stelle ohne Videomaterial angezeigt wird.



Falls ein Zeitraffer-Clip entdeckt wird, wird ein Dialogfeld geöffnet, über das Sie die Zeitraffer-Clips rendern können.

Falls Sie **No** wählen:

- Die Schaltfläche **Check** (Prüfen) bleibt aktiv, da im Schnitt immer nicht Zeitraffer-Clips ohne Rendering vorhanden sind.
- Die Schaltfläche **R2B** (ready to broadcast, Bereit zur Sendung) bleibt deaktiv.

Nachdem beim Überprüfen des Schnitts keine Fehler festgestellt wurden, wird die Schaltfläche **Check** deaktiviert und die Schaltfläche **R2B** wird aktiviert. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.3.7, „Prüfen des Schnitts im Recorder-Bereich“ auf Seite 84.

2.10 WIEDERGEBEN ODER EXPORTIEREN EINES SCHNITTS

Nachdem ein Zusammenschnitt vollständig bearbeitet wurde, kann er entweder sofort als Video wiedergegeben oder zu einer Datei gerendert werden, die an andere Systeme übertragen oder in anderen Modulen der Xedio Suite weiterverwendet werden kann.

2.10.1 WIEDERGABE DES SCHNITTS

EINFÜHRUNG

Zum Wiedergeben eines Schnitts gehört das 'Ausgeben' des Schnitts direkt an einen SDI-Anschluss. Die Option „Playout“ ist daher nur auf Workstations verfügbar, die mit einer EVS SDI-Ausgabeplatine (PCX2 oder PCX3) ausgestattet sind.

Sie können einen Schnitt von zwei verschiedenen 'Speicherorten' wiedergeben:

- aus der Xedio CleanEdit-Anwendung über die Registerkarte „Playout“.

  Verwenden Sie diese Lösung, wenn Sie einige Schnitte einzeln wiedergeben möchten.

  In diesem Abschnitt wird die Wiedergabe über die Registerkarte „Playout“ behandelt.

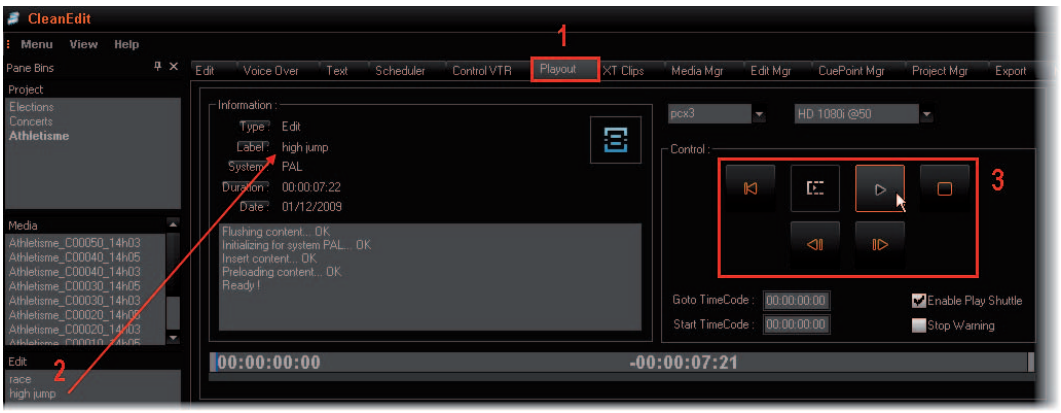
- aus dem Xedio Playout Organizer.

  Verwenden Sie diese Lösung, wenn Sie mehrere Schnitte in Ihrem Playout verwalten möchten, und/oder wenn ein vorgegebener Playout-Server in Ihrem Setup installiert ist,

  In diesem Abschnitt wird das Benutzerhandbuch des Playout Organizer behandelt.

Beide Playout-Lösungen können nicht gleichzeitig auf der gleichen Maschine verwendet werden, da beide versuchen würden, einen Anschluss an die EVS SDI-Ausgabeplatine (PCX2 oder PCX3) herzustellen.

WIEDERGABEVORGANG ÜBER DIE REGISTERKARTE „PLAYOUT“



1. **Aktivieren der Registerkarte „Playout“:**

   Schieben Sie den Mauscursor auf die Registerkarte „Playout“

2. **Vorladen des Schnitts:**

   Sie können einen Schnitt wiedergeben, egal ob dieser bereit zur Sendung ist.

   Um den Schnitt für das Playout in die Vorschau zu laden, wählen Sie den Schnitt aus der Schnitt-Zone in den Projektbereich und ziehen ihn in den Arbeitsbereich der Registerkarte „Playout“.

   Der Schnitt kann jetzt wiedergegeben werden.

3. **Wiedergeben des Schnitts:**

   Für die Wiedergabe des Schnitts können Sie die üblichen Steuerungsbefehle, die im rechten Teil des Fensters zur Verfügung stehen, direkt verwenden.

   Weitere Informationen zur Registerkarte „Playout“ finden Sie in Abschnitt 12.2.3 „Registerkarte „Playout““ auf Seite 210.

2.10.2 EXPORTIEREN DES SCHNITTS IN EINE DATEI

EINFÜHRUNG

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen Schnitt in eine Datei in Xedio CleanEdit exportieren. Machen Sie folgenden Angaben:

- ein Format aus der Liste des unterstützten Codecs
- ein Zielort

Xedio CleanEdit ermöglicht jedoch, dass die endgültige Datei an verschiedene Zielorte exportiert werden kann:

- an CleanEdit

  Dadurch können Sie einen Schnitt zusammenlegen und als einen einzigen Clip in dem Xedio-Speichersystem und in der Xedio-Datenbank speichern.

- in Datei

  Hier können Sie einen Schnitt in eine Datei exportieren, die von jedem externen System gelesen werden kann.

- an Gerät

  Hier können Sie einen Schnitt in ein externes Gerät exportieren; entweder an einen Videorecorder oder an einen EVS-Server.

- an Ziel

  Hier können Sie eine Datei exportieren und einen vordefinierten Satz an Vorgängen für bestimmte Abläufe durchführen.

Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 12.3 „Exportieren eines Schnitts oder Mediums“ auf Seite 212.

EXPORTVORGANG IN EINE DATEI

Wenn Sie die Funktion „Exportieren in Datei“ verwenden, können Sie den Schnitt in eine Datei im MPEG 2-Format exportieren, auch wenn der Originalschnitt ein Mix aus verschiedenen Dateitypen war.

Der folgende Abschnitt vermittelt Ihnen einen Überblick über den Exportvorgang:

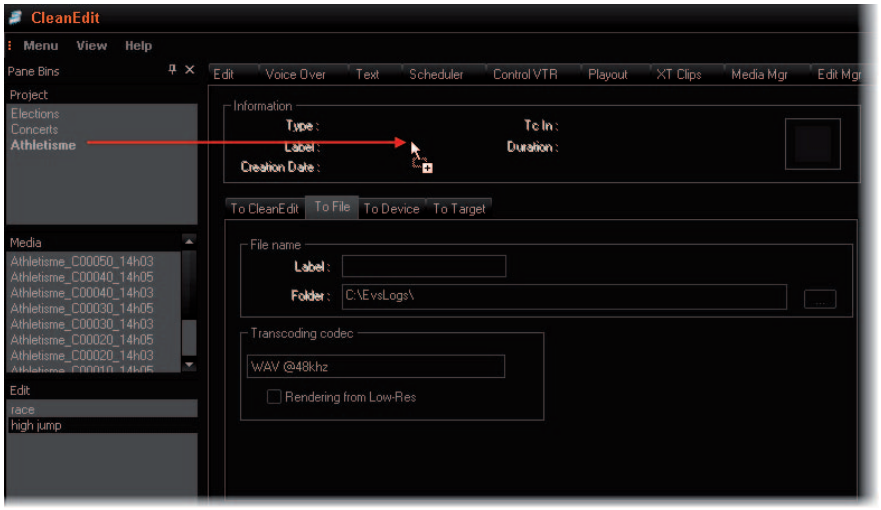
1. **Aktivieren Sie den entsprechenden Exporttyp:**

   Schieben Sie den Mauscursor auf die Registerkarte „Export“ und wählen Sie die Unter-Registerkarte „To File“.

2. **Laden Sie den zu exportierenden Schnitt:**

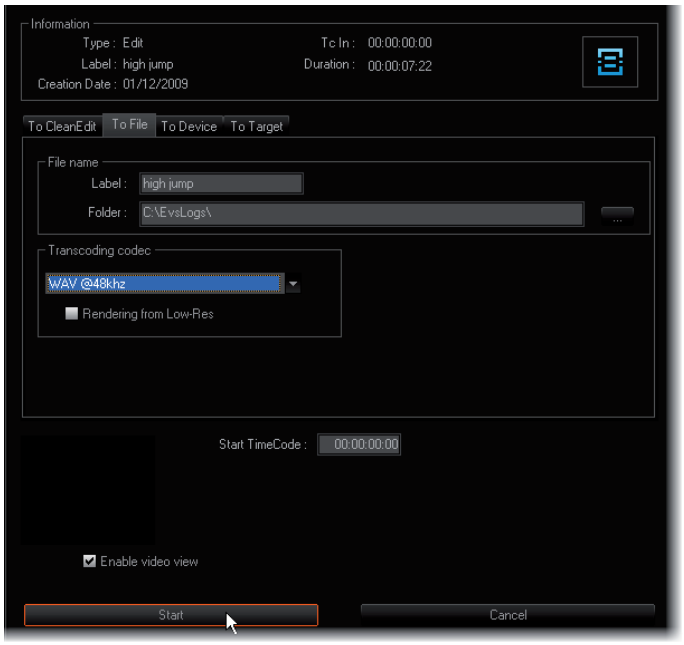
   Sie können einen Schnitt exportieren, egal ob dieser bereit zur Sendung ist.

   Ziehen und legen Sie den gewünschten Schnitt in der Edit-Zone ab, um die Unterregisterkarte für den Export zu öffnen. In die Felder für Informationen und Dateiname sind die entsprechenden Informationen eingetragen.



3. **Geben Sie die Exporteinstellungen an:**

   Geben Sie den Zielordner, in den Sie den Schnitt exportieren möchten, und das Codec-Profil an, das das endgültige Format des Schnitts im Zielordner bestimmt. Weitere Informationen zur Registerkarte „Export“ finden Sie in Abschnitt 12.3 „Exportieren eines Schnitts oder Mediums“ auf Seite 212.



4. Starten Sie den Exportvorgang:

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**, um die Konvertierung zu beginnen.

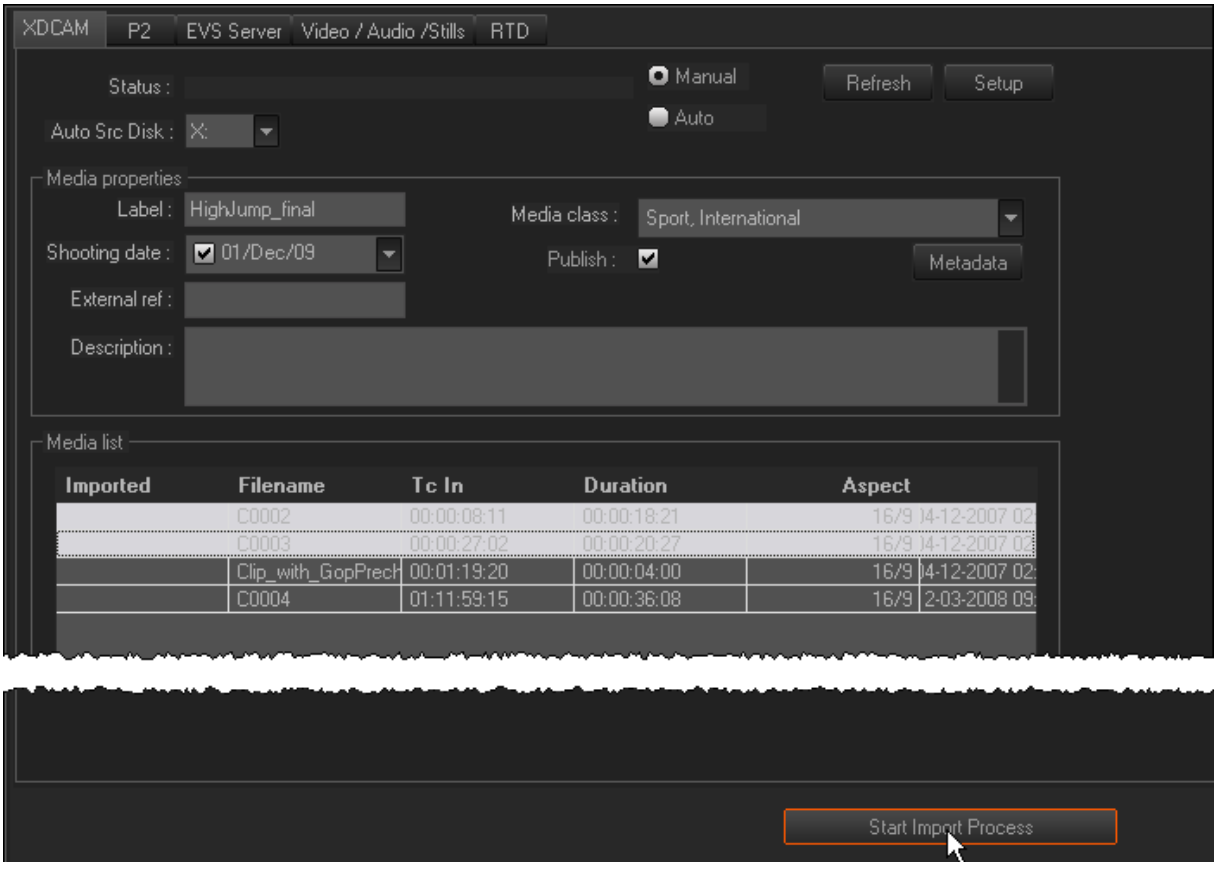
Über den Verlaufsbalken über der Schaltfläche **Start** können Sie den Fortschritt des Vorgang verfolgen,

3. Importieren von Medien

3.1 EINFÜHRUNG

3.1.1 GENERAL

CleanEdit bietet eine Möglichkeit zum Einbringen von Mediendateien zwecks Verwendung im System. Auf der Registerkarte „Media Importer“ können autorisierte Benutzer Medien importieren, die bereits aufgenommen wurden und in Dateiform vorliegen. Nach dem Import der Dateien und dem Festlegen des Status 'Publish' stehen sie in der Registerkarte „Media Manager“ zur Verfügung.



Sie können die gleichen Importvorgänge ausführen aus:

- der Xedio Manager-Anwendung, in der Kategorie „Media“, Tool „Media Importer“
- der Xedio Importer-Anwendung

Die allgemeinen Importfunktionen werden im Benutzerhandbuch zu Xedio Importer erläutert.

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie nur einen Überblick über die wichtigsten Funktionen, dabei werden die Funktionen behandelt, die für die Registerkarte „Media Importer“ in CleanEdit spezifisch sind.

3.1.2 IMPORTIERBARE MEDIEN

Wenn Sie auf die Registerkarte **Media Importer** klicken, wird das Fenster „Media Importer“ im Arbeitsbereich angezeigt, in dem Sie das zu importierende Medium anzeigen können. In Abhängigkeit vom Typ des zu importierenden Mediums sind verschiedene Registerkarten verfügbar:

- **Unter-Registerkarten P2, XDCAM und XDCAM EX**

  zum Importieren von Mediendateien, die mit einer Kamera Panasonic P2 oder Sony XDCAM oder Sony XDCAM EX aufgenommen wurden

- **Unter-Registerkarte Audio/Video/Stills**

  Zum Importieren von Mediendateien, Bildern oder Audio-Dateien.

- **Unter-Registerkarte RTD**

  Zum Importieren eines Videos mit Übergängen.

- **Unter-Registerkarte EVS Server**

  Zum Importieren von Mediendateien, die auf dem EVS-Server im gleichen Netzwerk wie Xedio Suite zur Verfügung stehen. In diesem Fall importiert Xedio nicht den Dateiinhalt in das Xedio-Speichersystem, sondern legt eine Referenz zu den Serverdateien in der Xedio-Datenbank an.

Anmerkung
Die Namen der Pflichtfelder werden in der Benutzeroberfläche in Rot angezeigt, solange Sie keinen Wert für diese definiert haben.

Im unteren Teil der Registerkarte werden Warnungen angezeigt, welche Felder noch durch den Benutzer ausgefüllt werden müssen.

3.1.3 ALLGEMEINER IMPORTVORGANG UND PFLICHTFELDER

Der Importvorgang ist in allen Registerkarten ähnlich. Die dateibezogenen Informationen, die Sie angeben können, hängen von der zu importierenden Datei ab.

Auf jeder Unter-Registerkarte und für alle Import-Sitzungen sind folgende Schritte und Informationen obligatorisch:

1. Geben Sie an, wo der Media Importer die zu importierenden Quelldateien findet.

2. Füllen Sie das Feld **Label** aus, das ist sozusagen der Name des Mediums, wenn es in Xedio CleanEdit importiert wird.

3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Published**, damit das Medium für alle Benutzer verfügbar und sichtbar ist.

4. Klicken Sie unten in der Registerkarte „Media Importer“ auf die Schaltfläche **Start Import Process**.

Nach dem Import sind die Dateien in der Registerkarte „Media Manager“ und, in Abhängigkeit von der Dateiquelle, in der Registerkarte „XT Clips“ verfügbar.

3.2 VERWENDEN VON AUFNAHMEKANAL UND CLIPS DES EVS SERVERS IN EINEM SCHNITT

3.2.1 MÖGLICHE BEDIENHANDLUNGEN

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, das EVS-Servermaterial als Medien oder Clips über die Registerkarte „EVS Server“ in ein Projekt zu bringen.

- Ziehen Sie einen Recorder-Kanal aus der Serverliste in die Registerkarte „EVS Server“ zum Medienbereich eines Projekts:

  Dadurch wird der jeweilige Aufnahmekanal in dem Projekt als Medium verfügbar.

- Ziehen Sie einen Clip aus dem Clip/Channel-Bereich in der Registerkarte „EVS Server“ zum Clip-Bereich eines Projekts:

  Dadurch wird der jeweilige Clip in dem Projekt als Clip verfügbar.

- Importieren Sie die mit einer gegebenen Kamera angelegten oder in einer gegebenen Seite oder Bank gespeicherten Clips. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

3.2.2 SO IMPORTIEREN SIE CLIPS VON EINEM EVS-SERVER

Das Importieren von Clips von einem EVS-Server in CleanEdit importiert den Clip nicht physisch in den Medienserver: es wird ein virtueller Speicherort auf dem Medienserver angelegt und die Clip-Definition wird in der Xedio-Datenbank gespeichert. Folglich muss die Verbindung zu den Servern in Betrieb sein, damit auf das Material selbst zugegriffen werden kann.

Es ist möglich, alle mit einer gegebenen Kamera angelegten oder auf einer gegebenen Seite oder Bank in CleanEdit gespeicherten Clips zu importieren, damit diese in den Registerkarten „XT Clips“ und „Edit Manager“ verfügbar sind.

Zum Importieren eines Clips von einem EVS-Server gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die benötigte Kamera, Seite oder Bank im Bereich der Serverstruktur der Registerkarte „EVS Server“ aus.

Alle mit dem ausgewählten Kanal oder in der ausgewählten Seite oder Bank angelegten Clips werden in dem Clip/Channel-Bereich angezeigt.

2. Füllen Sie das Feld **Label** aus, das ist sozusagen der Name des Mediums, wenn es in Xedio CleanEdit importiert wird. Standardmäßig wird der Clip-Name übernommen.

3. Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen **Published** aktiviert ist, damit das Medium für alle Benutzer verfügbar und sichtbar ist.

4. Klicken Sie unten in der Registerkarte „Media Importer“ auf die Schaltfläche **Start Import Process**.

Nach dem Import sind die Dateien in der Registerkarte „Media Manager“ und „XT Clips“ verfügbar.

4. Suchen nach und Verwalten von Medien

4.1 EINFÜHRUNG

Innerhalb des Arbeitsbereichs gibt es fünf Registerkarten, über die die entsprechenden Elemente, wie XT-Clips, Medien, Schnitte, Projekte und Cue-Punkte, innerhalb der Datenbank schnell gefunden werden sollen.

Jede Registerkarte hat einen ähnlichen Aufbau:

Im oberen Teil des Arbeitsbereichs haben Sie Zugriff auf die unterschiedlichen Filter, mit denen die Elementliste gefiltert werden kann.

Die Elementliste zeigt die Liste aller in der Datenbank vorhanden Elemente bzw. das Ergebnis der auf die Datenbank angewendeten Suche an. Die Spalten in der Liste zeigen alle den Elementen zugewiesenen Metadaten an.

REGISTERKARTE „XT CLIPS“

Auf der Registerkarte „XT Clips“ können Benutzer alle auf den mit dem System verbundenen XT Servern angelegten Clips anzeigen und durchsuchen, für die eine Referenz in der CleanEdit-Datenbank gespeichert ist.

Solche Clips, die in CleanEdit zur Verfügung stehen, wurden mit einer der folgenden Möglichkeiten importiert:

- Direktes Importieren aus IPDirector in CleanEdit über die Option **Send to CE**
- Importieren über XFile
- Importieren der Clip-Referenz in die CleanEdit-Datenbank über den Media Importer
- Direktes Importieren vom Server in CleanEdit durch direkte Steuerung einer Kamera in dem Media Importer

Anmerkung
Die auf dieser Registerkarte angezeigten XT-Clip-Timecodes entsprechen den IN- (Short-IN) Timecodes und den OUT- (Short-OUT) Timecodes die beim Anlegen des Clips auf dem EVS-Videoserver gespeichert wurden. Für jeden Clip, für den automatisch eine Referenz in der Datenbank abgelegt wird, wird außerdem ein Medium angelegt, wie es im EVS-Videoserver definiert ist.

REGISTERKARTE „MEDIA MANAGER“

In der Registerkarte „Media Manager“ können Sie in kurzer Zeit die im System verfügbaren Medien auffinden und durchsuchen. Bei diesen Medien kann es sich um Video-, Audio- oder Standbild-Dateien handeln.

Medien können von allen Benutzern gemeinsam auf mehreren Workstations verwendet werden. Dabei sind mehrfache Zugriffe zum Durchsuchen, Auswählen und Importieren von Medien in beliebige Projekte möglich.

REGISTERKARTE „EDIT MANAGER“

In der Registerkarte „Edit Manager“ können Benutzer alle zurzeit in der Datenbank vorhandenen Schnitte sehen und durchsuchen. Auf dieser Registerkarte können Schnitte gelöscht und wiederhergestellt und für andere Benutzer freigegeben werden.

REGISTERKARTE „PROJECT MANAGER“

In der Registerkarte „Project Manager“ können Benutzer alle zurzeit in der Datenbank vorhandenen Projekte sehen und durchsuchen.

Projekte können von Benutzern gemeinsam genutzt werden. Dadurch können verschiedene Workstations dieselben Medien nutzen, neue Medien hinzufügen und selbst Schnitte im Projekt öffnen und ändern.

4.2 ELEMENTLISTE

4.2.1 ANGEZEIGTE SPALTEN

Sie können die Reihenfolge der ändern Spalten ändern und einige Spalten hinzufügen oder entfernt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Spaltenkopf, um das Kontextmenü zu öffnen. Die Option **Choose Displayed Columns** (Angezeigte Spalte auswählen) öffnet das Fenster „Select Visible Columns“ (Anzeigbare Spalten auswählen), in dem Sie die Spalten auswählen können, die Sie in der Elementliste anzeigen möchten.

Die Spaltenbreite und die Reihenfolge der Spalten können mit Standardcomputerbefehlen geändert werden.

4.2.2 KONTEXTMENÜ DER ELEMENTLISTE

Ein Kontextmenü ist verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element in der Liste klicken. Die Optionen können in Abhängigkeit von der ausgewählten Registerkarte variieren.

Menüelement	Erläuterung
Play oder **Run Player** (CuePoint Mgr)	Öffnet ein neues Player-Fenster, in dem das Element durchsucht und geändert werden kann. Das Player-Fenster entspricht dem in Abschnitt 4.2.3 „Öffnen eines Players für das Anzeigen von Medien“ auf Seite 27 beschriebenen.
Render List	Öffnet ein Fenster mit allen Typen des Renderings, die mit dem Schnitt oder Medium oder XT-Clip durchgeführt wurden.
Archive History	Zeigt die Liste der archivierten und wiederhergestellten Prozesse an, die für den ausgewählten Schnitt oder das ausgewählte Medium archiviert wurden.
View Properties	Zeigt die Eigenschaften des ausgewählten Mediums oder Schnitts an. Falls für das Medium ein Standard-Metadatenprofil definiert wurde, werden in einer Metadaten-Registerkarte die Metadatenwerte des Medium/Schnitts angezeigt.
Hidden State	Verfügbar nur für die Projekte, die zum Benutzer gehören. **Hidden** blendet das Projekt aus dem Projektbereich aus. Der Benutzer sieht das Projekt noch in der Liste der Projekte, in der Spalte „Hidden“ wird jedoch ein „H“ angezeigt. **Not hidden** löscht die Markierung des zum Ausblenden ausgewählten Projekts.
Deleted State	Verfügbar nur für die Projekte und Schnitte, die zum Benutzer gehören. **From Project Mgr**: **Deleted** löscht das Projekt und dessen Inhalte aus dem Projektbereich, nicht jedoch aus der Datenbank. Der Benutzer sieht das Projekt noch in der Liste der Projekte, in der Spalte „Deleted“ wird jedoch ein „D“ angezeigt, um auf den Status „Zu löschen“ hinzuweisen. **From Edit Mgr**: **Deleted** löscht den Schnitt aus dem Schnittbereich, nicht jedoch aus der Datenbank. Der Benutzer sieht den Schnitt noch in der Liste der Schnitte, in der Spalte „Deleted“ wird jedoch ein „D“ angezeigt, um auf den Status „Zu löschen“ hinzuweisen. **Not Deleted** löscht die Markierung des zum Löschen ausgewählten Projekts oder Schnitt.
Edit Description	Ermöglicht das Bearbeiten der XT-Clip-Beschreibung.

4.2.3 ÖFFNEN EINES PLAYERS FÜR DAS ANZEIGEN VON MEDIEN

In den Registerkarten „XT Clips Mgr“, „Media Mgr“, „Edit Mgr“ und „CuePoint Mgr“ können Sie ein Element oder die Elementliste öffnen, indem Sie auf das entsprechende Element doppelklicken, oder indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und **Play** (oder **Run Player)** auswählen.

Das Element wird im Player-Fenster geöffnet, das dem Player-Bereich in der Registerkarte „Edit“ entspricht. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 6.2 „Player-Bereich“ auf Seite 60.

- Eine Jog- und Medien-Leiste und eine Gruppe von Transportsteuerungen ermöglichen das Verändern des Elements im Fenster.
- Sie können auf jede beliebige Position in der Medienleiste klicken und die Maus ziehen, um das Element zu durchblättern.
- Von diesem Player können Clips und Medien durch Ziehen und Ablegen in den Bereich „Clip“ und „Media“ des Projekts abgelegt werden.

4.3 DURCHSUCHEN DER DATENBANK MIT HILFE VON FILTERN

4.3.1 EINFÜHRUNG

Wenn die Datenbank große Mengen an Daten enthält, kann sich das Auffinden eines ganz bestimmten Elements schwierig gestalten. Die Xedio Suite bietet mehrere Möglichkeiten, die Suche zu vereinfachen.

- Text-Schnellsuche
- Filter nach Parametern

In der Voreinstellung werden bei der Text-Schnellsuche diejenigen Spalten berücksichtigt, die zurzeit im Raster sichtbar sind.

Wenn Sie andere Spalten durchsuchen und den Suchtext in den Spalten anzeigen möchten, haben Sie diese Möglichkeiten:

- Hinzufügen weiterer Spalten zur Anzeige der Elementliste
- Verwenden von Filtern, wie in Abschnitt „Erweiterte Filter“ auf Seite 30 erläutert

Diese Suchwerkzeuge werden im Folgenden detailliert erläutert.

All diese Suchwerkzeuge können kombiniert und für eine spätere Verwendung gespeichert werden. Diese **Saved Filters** (Gespeicherte Filter) können dann mit einem einzigen Klick aufgerufen werden.

4.3.2 TEXT-SCHNELLSUCHE

EINFÜHRUNG

Das Feld für die **Text-Schnellsuche** über der Datenbankliste steht zu jeder Zeit zur Verfügung.

Anhand dieses Feldes können Sie nach einer Zeichenfolge in den angezeigten Spalten suchen.

Die Text-Schnellsuche erfolgt nach bestimmten Regeln, die über die Schaltfläche **Hilfe** neben dem Feld für die **Text-Schnellsuche** aufgerufen werden können.

Weitere Informationen zu diesen Regeln finden Sie in Abschnitt „Regeln für die Text-Schnellsuche“ auf Seite 29.

SO FÜHREN SIE EINE TEXT-SCHNELLSUCHE AUS

Gehen Sie wie folgt vor, um ein eine Text-Schnellsuche auszuführen:

1. Zeigen Sie die Spalten an, die Sie durchsuchen möchten.

2. Geben Sie in das Feld für die **Text-Schnellsuche** eine Zeichenfolge ein, die den Regeln für die Text-Schnellsuche entspricht. Die Regeln finden Sie durch Klicken auf die Schaltfläche **Hilfe** . Außerdem werden diese Regeln in Abschnitt „Regeln für die Text-Schnellsuche“ auf Seite 29 detailliert erläutert.

3. In Abhängigkeit davon, ob die Einstellung „AutoRefresh Filtering“ aktiviert ist, müssen Sie ggf. auf die Schaltfläche **Suchen** klicken, um die Text-Schnellsuche auszuführen. Den Parameter „AutoRefresh Filtering“ finden Sie auf der Registerkarte „Parameter Profiles > General > General“.

   Die Text-Schnellsuche wird ausgeführt, und im Raster werden die Suchergebnisse angezeigt.

4. Um die ausgeführte Text-Schnellsuche aufzuheben, klicken Sie auf das rote Symbol **X** rechts neben dem Suchfeld oder wählen Sie im Feld **Text-Schnellsuche** den Eintrag **<empty>** aus.

5. Das Feld für die **Text-Schnellsuche** ist ein Kombinationslistenfeld, das den Zugriff auf die letzten 10 Suchzeichenfolgen ermöglicht.

   Wählen Sie in der Liste im Feld für die **Text-Schnellsuche** einen Filter aus, um eine vorherige Suche auszuführen.

REGELN FÜR DIE TEXT-SCHNELLSUCHE

Die in das Feld **Text-Schnellsuche** eingegebene Zeichenfolge wird anhand der folgenden Regeln interpretiert. Diese Regeln finden Sie auch, indem Sie auf die Schaltfläche **Hilfe** neben dem Feld **Text-Schnellsuche** klicken.

Bei der Suche nach beliebigem Text wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Such-Zeichenfolge	Suchergebnisse
gelbe Karte	sucht nach den Zeichenfolgen *gelbe* **und** *Karte*, auch wenn sich die Wörter in verschiedenen Feldern (Spalten) befinden, z. B. *gelbe* im Feld „Name“ und *Karte* im Feld „Keywords“ Beispiel: ein Clip mit dem Namen *Der gelbe Mann* und den Keywords *Rote Karte* würde als Ergebnis angegeben, da, in 2 verschiedenen Feldern, die Suchwörter „gelbe“ und „Karte“ vorkommen.

Such-Zeichenfolge	Suchergebnisse
"Gelbe Karte"	sucht nach Zeichenfolgen, die *Gelbe Karte* enthalten
Gelbe | Karte	sucht nach den Zeichenfolgen *Gelbe* **oder** *Karte*, auch wenn sich die Wörter in verschiedenen Feldern (Spalten) befinden, z. B. *gelbe* im Feld „Name“ oder *Karte* im Feld „Keywords“ Rechts und links neben dem Zeichen | müssen Leerzeichen stehen.
ge*	sucht nach Zeichenfolgen, die mit *ge* beginnen
*lbe	sucht nach Zeichenfolgen, die mit *lbe* enden
ge*lbe	sucht nach Zeichenfolgen, die mit *ge* beginnen und mit *lbe* enden
ge*lbe 123	sucht nach Zeichenfolgen, die mit *ge* beginnen und mit *lbe* enden und *123* enthalten
=Karte	sucht nach exakt der Zeichenfolge *Karte* Beispiel: ein Feld, das die Zeichenfolge *Gelbe Karte* enthält, würde nicht der Bedingung **=Karte** genügen.
="Gelbe Karte"	sucht nach exakt der Zeichenfolge *Gelbe Karte* Die Anführungszeichen sind notwendig, da zwischen *Gelbe* und *Karte* ein Leerzeichen vorhanden ist.

4.3.3 ERWEITERTE FILTER

Für eine verfeinerte Suche stehen Filter zur Verfügung. Als Parameter für die Filterung stehen die Spaltenüberschriften und alle vom Benutzer zugeordneten Metadaten zur Verfügung.

FILTER-AKTIVIERUNG

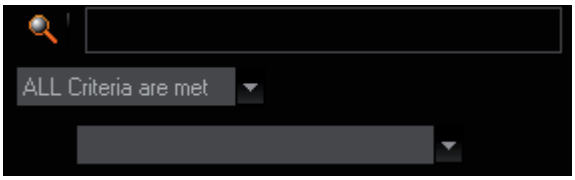
Schaltfläche „Filter einblenden/ausblenden“

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Filter einblenden/ausblenden** über dem Raster, um den erweiterten Bereich für Filter ein- bzw. auszublenden.

Anzeige der Filterschaltfläche	Bedeutung
(abgedunkelt)	Wenn alle Filterkriterien ausgeblendet sind, wird die Schaltfläche **Filter einblenden/ausblenden** abgedunkelt angezeigt. Folglich sind die Filter nicht aktiv.
(rot)	Wenn der erweiterte Bereich für Filter angezeigt wird, wird die Schaltfläche **Filter einblenden/ausblenden** rot dargestellt, selbst dann, wenn kein Filterkriterium aktiviert wurde.

Erweiterter Bereich für Filter

Der erweiterte Bereich für Filter ist wie folgt aufgebaut:



Im ersten Feld unter der Schaltfläche **Filter einblenden/ausblenden** sind drei Optionen für das Kombinieren von Kriterien aufgeführt, die auf den Suchvorgang anzuwenden sind.

Das zweite Feld ist ein Filterfeld, in dem der Benutzer einen ersten Filterparameter auswählen kann.

Kombinieren von Kriterien

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Optionen erläutert:

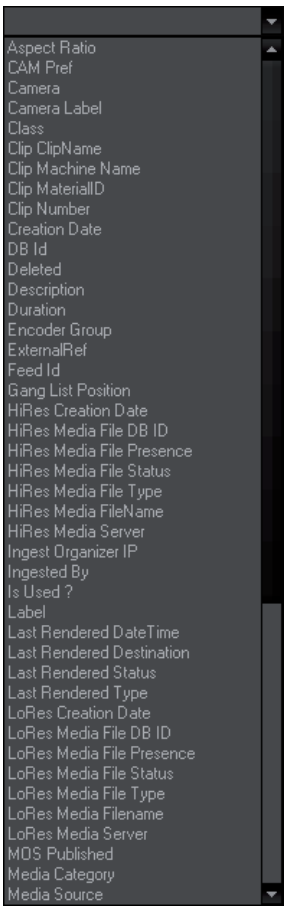
Option	Bedeutung
ALL criteria are met	(Alle Kriterien erfüllt) Es müssen alle in den Feldern **Filter** unter dem Feld **Criteria Combination** ausgewählten Kriterien erfüllt sein. Die in der Ergebnisliste aufgeführten Medien erfüllen alle ausgewählten Filterkriterien.
ANY criteria is met	(Ein BELIEBIGES Kriterium ist erfüllt) Es muss mindestens ein einziges der in den Feldern **Filter** ausgewählten Kriterien erfüllt sein. Die in der Ergebnisliste aufgeführten Medien erfüllen mindestens eines der ausgewählten Filterkriterien.
NO criteria is met	(KEIN Kriterium erfüllt) Keines der in den Feldern **Filter** unter dem Feld **Criteria Combination** ausgewählten Kriterien darf erfüllt sein. Die in der Ergebnisliste aufgeführten Medien erfüllen keines der ausgewählten Filterkriterien.

Filter-Felder

Unter dem Feld **Criteria Combination** kann der Benutzer beliebig viele Filterkriterien auswählen und konkrete Werte für diese Filterparameter vorgeben. Die Felder Filter werden im nächsten **Abschnitt** erläutert.

FILTER-FELDER

Im Feld **Filter** ist eine Liste sämtlicher Parameter aufgeführt, nach denen eine Suche ausgeführt werden kann. Ein Beispiel einer solchen Liste ist im folgenden Screenshot dargestellt. Welche Optionen verfügbar sind, ist in den einzelnen Anwendungen von Xedio unterschiedlich.

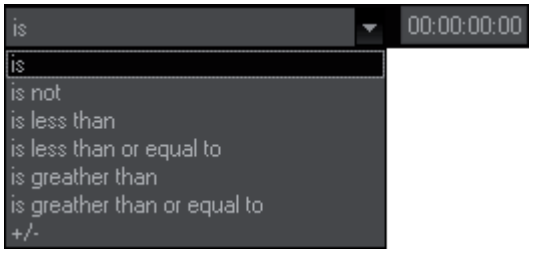
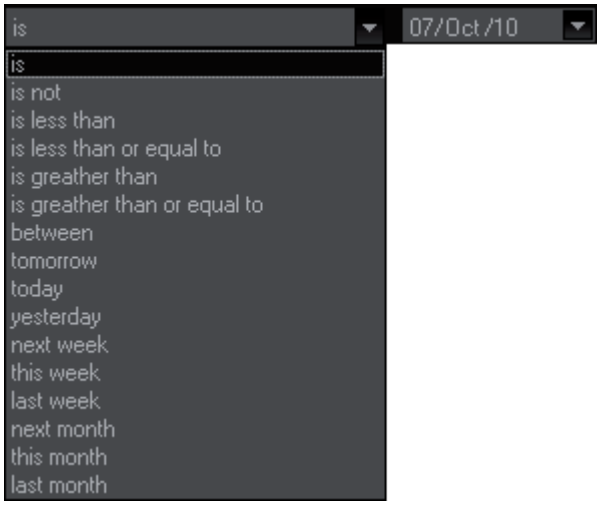


Nachdem ein Parameter ausgewählt wurde, wird eine vollständige Zeile angezeigt.

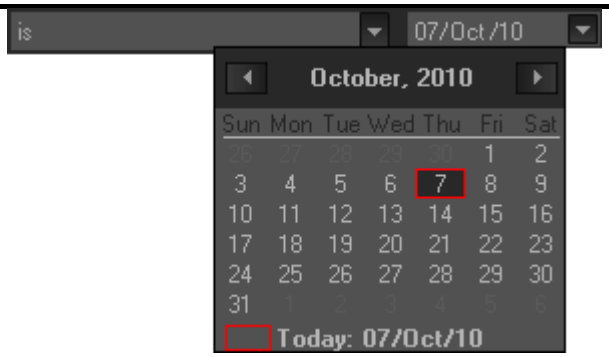
Element der Benutzeroberfläche	Erläuterung
1	ausgewählter Filterparameter
2	Verschiedene Felder für das Eingeben der Filterkriterien. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Arten von Suchfeldern“ auf Seite 33.
-	zum Löschen der entsprechenden Filter-Zeile
+	zum hinzufügen einer neuen Filter-Zeile

ARTEN VON SUCHFELDERN

In Abhängigkeit vom ausgewählten Filterparameter werden unterschiedliche Arten von Suchfeldern angezeigt. Die einzelnen Felder werden in der folgenden Tabelle erläutert:

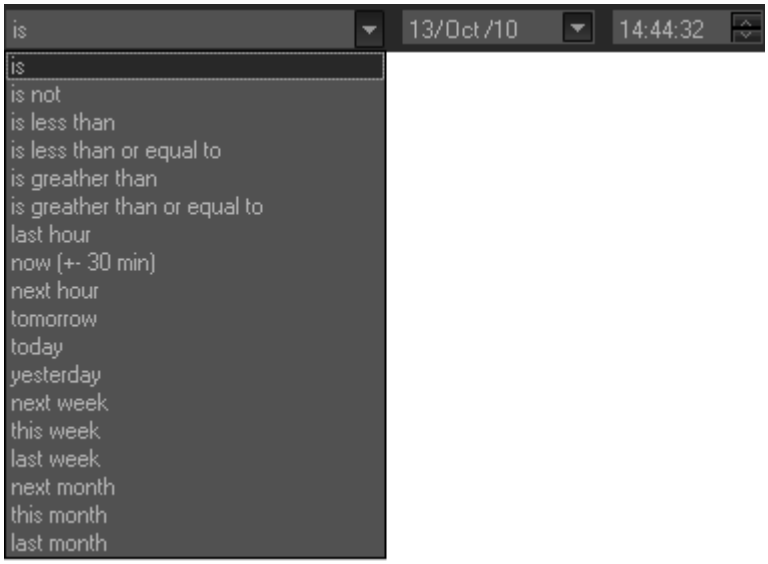
Art des Filterparameters	Angezeigte Kriterienfelder
Timecode- oder Längenparameter Beispiele: TC IN, TC OUT, Duration...	 Wählen Sie im ersten Feld einen logischen Operator aus und geben Sie anschließend in das zweite Feld einen Wert für den Timecode bzw. die Länge ein.
Bereich Beispiel: Timecode Range	 Wählen Sie im ersten Feld eine Option aus und geben Sie anschließend einen Timecode-Wert ein. Dadurch werden Medien, die den angegebenen Timecode-Wert enthalten, in die Suche einbezogen bzw. aus der Suche ausgeschlossen.
Datum Beispiel: Creation Date	Für die Suche nach Datum sind verschiedene Filter vorhanden. Diese werden im Folgenden beschrieben. a. Wählen Sie im ersten Feld eine Bedingung oder einen logischen Operator aus.  b. Davon ist der nächste Schritt abhängig: • Bei einer Suche nach einem konkreten Datum (z. B. mit **is**) wird ein Kalender für das Auswählen eines Datums angezeigt.

Art des Filterparameters	Angezeigte Kriterienfelder



- Bei einer Suche anhand eines Zeitraums (z. B. mit **between** (zwischen)) werden zwei Kalender für die Datumsauswahl angezeigt.

- Bei einer Suche anhand eines Datums, das vom aktuellen Datum abhängt, (z. B. mit **tomorrow** (morgen) oder **last month** (vorheriger Monat)) wird kein weiteres Feld angezeigt.

Art des Filterparameters	Angezeigte Kriterienfelder
Uhrzeit Beispiel: Last Rendered Date Time (Datum/Uhrzeit letztes Rendering)	Für die Suche nach Datum sind verschiedene Filter vorhanden. Diese werden im Folgenden beschrieben. a. Wählen Sie im ersten Feld eine Bedingung oder einen logischen Operator aus.  b. Davon ist der nächste Schritt abhängig: • Bei einer Suche anhand eines konkreten Datums und einer konkreten Uhrzeit (z. B. mit **is**) werden zwei weitere Felder angezeigt, ein Kalender für das Auswählen eines Datums und eine Dropdown-Liste für das Auswählen einer Uhrzeit. • Bei einer Suche anhand eines Datums und einer Uhrzeit, die vom aktuellen Datum und der aktuellen Uhrzeit abhängen, (z. B. mit **next hour** (nächste Stunde), **last month** (vorheriger Monat)) wird kein weiteres Feld angezeigt.
Zahl Beispiel DB ID	 Wählen Sie im ersten Feld einen logischen Operator aus und geben Sie anschließend in das zweite Feld einen Zahlenwert ein. **Anmerkung** <> bedeutet „ungleich“.

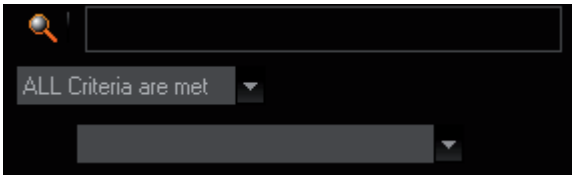
Art des Filterparameters	Angezeigte Kriterienfelder
Optionsliste Beispiel: Video Standard	Wählen Sie im ersten Feld eine Bedingung aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Liste der für den ausgewählten Filterparameter verfügbaren Optionen anzuzeigen. Beispiel für Video Standard: Wählen Sie eine Option aus der Liste aus.
Boolesch Beispiel: Published	Wählen Sie aus dem einzigen Kriterienfeld „Yes“ oder „No“ aus.
Beliebiger Text Beispiel: Label	 Wählen Sie im ersten Feld eine Bedingung aus und geben Sie anschließend in das zweite Feld den Text ein.

SO FÜHREN SIE EINE SUCHE ANHAND VON FILTER-FELDERN AUS

Gehen Sie wie folgt vor, um Suchwerte in die Felder „Filter“ einzugeben:

1. Wählen Sie die Spalten aus, die Sie durchsuchen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Filter einblenden/ausblenden** .

   Der folgende Bereich „Filter“ wird angezeigt:

3. Wählen Sie eine Kombination von Kriterien aus der Liste aus:

4. Wählen Sie aus der Liste der Filterparameter einen Filterparameter aus.

   Es wird eine dem ausgewählten Filterparameter entsprechende Zeile angezeigt:

5. Geben Sie die Filterkriterien ein, wie in Abschnitt „Arten von Suchfeldern“ auf Seite 33 erläutert.

   Drücken Sie bei Feldern mit beliebigen Text auf **ENTER**, um diesen Filter zu aktivieren.

   In den anderen Fällen wird die Ergebnisliste automatisch entsprechend eingeschränkt.
6. Falls erforderlich, klicken Sie auf die Schaltfläche , um einen Filterparameter hinzuzufügen.

4.3.4 ANWENDEN VON GESPEICHERTEN FILTERN

Nach der Definition eines Filterkriteriums möchten Sie dieses möglicherweise zur späteren Verwendung speichern. Sie können diesen Filter dann mit einem einzigen Mausklick anwenden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte „Filter 0“, es wird ein Kontextmenü mit folgenden Optionen angezeigt:

Menüoption	Erläuterung
Create New Filter	Erstellen einer neuen Filter-Registerkarte
Save Filter As	Anlegen einer neuen Filter-Registerkarte, in welcher der aktuelle Suchfilter gespeichert wird.
Filter Properties	Ändern des Namens und/oder der Beschreibung der ausgewählten Filter-Registerkarte.
Reset Filter	Entfernt alle Suchkriterien dieser ausgewählten Filter-Registerkarte.
Delete Filter	Löschen der Filter-Registerkarte

SO SPEICHERN SIE FILTER

Gehen Sie wie folgt vor, um Filter zu speichern:

1. Definieren Sie, wie oben erläutert, den Filter bzw. die Filterkombination, den bzw. die Sie speichern möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte „Filter 0“.
3. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Save Filter As** (Filter speichern unter) aus.

   Das Dialogfeld „Filter Edit“ (Filter bearbeiten) wird angezeigt.
4. Geben Sie eine Bezeichnung für die anzulegende Registerkarte und ggf. eine Beschreibung ein.
5. Klicken Sie zur Bestätigung auf **OK**.

   Die neu angelegte Filter-Registerkarte wird links in der Liste angezeigt.

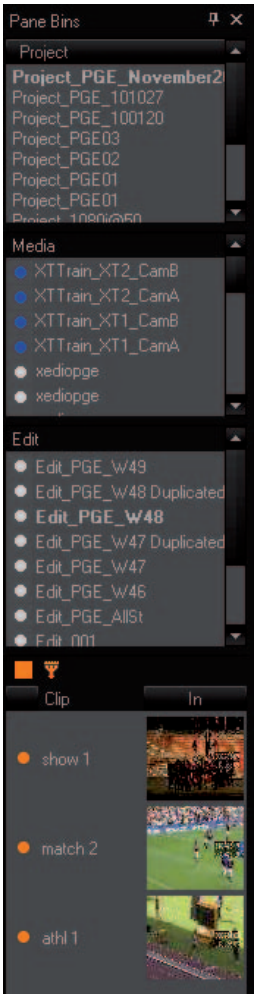
SO WENDEN SIE EINEN GESPEICHERTEN FILTER AN

Um einen gespeicherten Filter anzuwenden, klicken Sie einfach auf die entsprechende Registerkarte.

5. Verwalten von Projekten und Projektelementen

5.1 PROJEKTBEREICH

5.1.1 ÜBERSICHT



Der Projektbereich befindet sich im linken Teil des Hauptfensters von CleanEdit. In diesem Bereich kann der Benutzer ein Projekt und alle in diesem Projekt enthaltenen Elemente, verschiedene Zusammenschnitte, im Projekte genutzte Medien und auf der Timeline der Schnitte im Projekt genutzte Clips und Medien verwalten.

Der Projektbereich enthält die Projekte, die von dem angemeldeten Bearbeiter angelegt wurden. Der Projektbereich ist in vier Zonen unterteilt, um die verschiedenen Elemente jedes Projekts zu sortieren.

- Die Projektzone enthält die Liste der Projekte für den angemeldeten Benutzer. Das geöffnete Projekt wird in fett angezeigt.
- Die Medienzone enthält die originalen Mediendateien, die in dem geöffneten Projekt verwendet werden.
- Die Zone „Edit“ enthält die Liste der Schnitte, die zum zurzeit geöffneten Projekt angelegt wurden. Der geladene Schnitt wird in fett angezeigt.
- Die Clip-Zone enthält die Liste der Clips, die in Vorbereitung für den Schnitt gespeichert wurden.

Jedes Projekt enthält nur diejenigen Elemente, die als für dieses Projekt relevant erachtet werden. Die Möglichkeit, von beliebigen Orten aus auf Elemente in der Datenbank einer Installation zuzugreifen und diese Elemente als für ein Projekt relevant deklarieren zu können, um die gemeinsame Nutzung von Medien auf mehreren Workstations zu ermöglichen, ist ein grundlegendes Merkmal der Struktur von CleanEdit.

5.1.2 AUS- UND EINBLENDEN DES PROJEKTBEREICHS

Der Projektbereich kann aus- und eingeblendet werden; dazu dient das Symbol **Auto Hide** oben rechts im Projektbereich.

Wenn das Symbol **Auto Hide** horizontal ist, ist das automatische Ausblenden aktiviert: der Projektbereich wird zu einer schmalen vertikalen Leiste zusammengeklappt und öffnet sich nur, wenn die Maus auf dieser Leiste platziert wird.

Wenn das Symbol **Auto Hide** horizontal ist, ist das automatische Ausblenden deaktiviert: Der Projektbereich wird mit minimaler Breite geöffnet.

Falls Sie diesen **erweitern** möchten, schieben Sie die Maus auf die Grenze zwischen Projekt- und Arbeitsbereich und klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn sich der Mauscursor in geändert hat.

Falls Sie diesen **zum gesamten Fenster erweitern** möchten, schieben Sie die Maus auf die Grenze zwischen Projekt- und Arbeitsbereich und klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn sich der Mauscursor in geändert hat.

Zum Herstellen der normalen Anzeige schieben Sie den Mauscursor so auf die rechte Kante des Fensters, dass sich der Mauscursor ändert, und ziehen Sie den Rahmen auf die gewünschte Größe. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Rahmen klicken.

5.1.3 AUSWÄHLEN VON ELEMENTEN IN DEN ZONEN DES PROJEKTBEREICHS

Die Auswahl der Elemente in verschiedenen Zonen des Projektbereichs erfolgt auf gleiche Weise wie in Windows® Explorer.

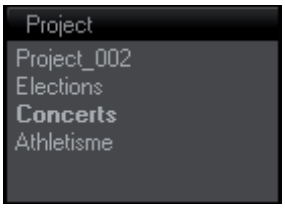
- Klicken Sie für eine Einzelauswahl auf das Element.
- Drücken Sie

und klicken Sie auf die Elemente für eine Auswahl mehrerer nicht nacheinander aufgelisteter Elemente.
- Drücken Sie

und klicken Sie auf das erste und letzte Element für eine Auswahl mehrerer nacheinander aufgelisteter Elemente.

5.2 PROJEKTZONE

5.2.1 EINFÜHRUNG



Jedes Mal, wenn Benutzer beginnen, einen neuen Körper des Materials zu bearbeiten, müssen sie ein neues Projekt anlegen, in dem sie alle Elemente speichern, die in diesem Projekt verwendet werden sollen. Die Projekte werden angelegt und in der Projektzone angezeigt.

In diesem Bereich werden alle vom angemeldeten Benutzer angelegten Projekte angezeigt. Die Projekte anderer Benutzer können in diesem Bereich nur angezeigt werden, wenn diese importiert wurden. Weitere Informationen zum Importieren eines Projekts finden Sie in Abschnitt 5.2.6 „Importieren eines Projekts“ auf Seite 44.

Dieser Abschnitt beinhaltet die verschiedenen möglichen Aktionen zu einem Projekt, auf die entweder über das Projekt-Kontextmenü oder in anderer Weise zugegriffen werden kann.

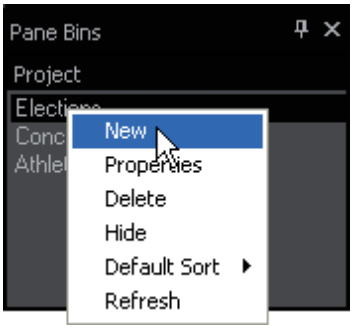
5.2.2 ÖFFNEN EINES VORHANDENEN PROJEKTS

Zum Öffnen eines vorhandenen Projekts doppelklicken Sie in der Projektzonenliste auf den Namen des Projekts. Wenn das Projekt geöffnet wird, werden die verschiedenen, zum Projekt gehörenden Elemente in den Medien-, Schnitt- und Clip-Zonen des Projektbereichs angezeigt.

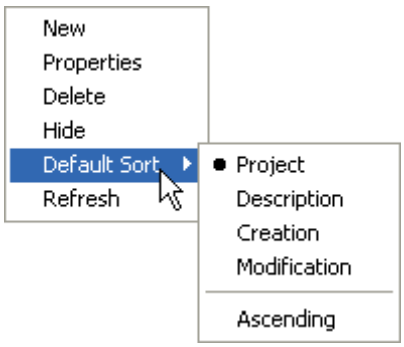
Der Name eines aktiven (geöffneten) Projekts wird in fett angezeigt.

5.2.3 PROJEKT-KONTEXTMENÜ

Die meisten Aktionen an einem Projekt können Sie über das Projekt-Kontextmenü durchführen. Zugang zu diesem erhalten Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Projekt in der Projektzone klicken.



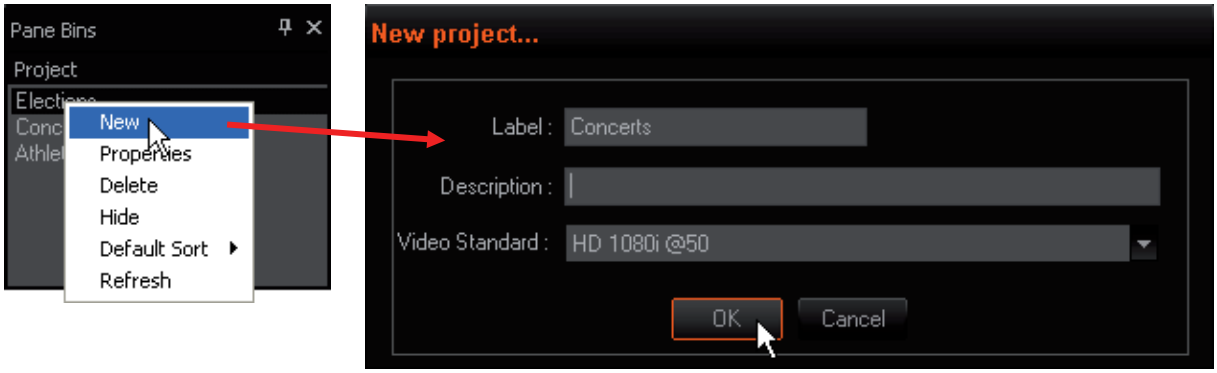
In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der Befehle im Kontextmenü:

Befehl	Erläuterung
New	Öffnen des Dialogfelds „New Project“, in welchem Sie ein neues Projekt anlegen können. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 5.2.4, „Anlegen eines neuen Projekts“ auf Seite 43.
Properties	Öffnen des Dialogfelds „Projekt Properties“, in welchem Sie den Projektnamen (Label) oder die Beschreibung ändern können. Der Videostandard kann nicht geändert werden, wenn Projekt angelegt wurde.
Delete	Löschen des Projekts aus der Projektzone. Ein Dialogfeld fragt nach einer Bestätigung. Das Projekt wird aus der Projektzone des Benutzers gelöscht, nicht jedoch aus der Datenbank (Markierung als DELETED). In der Registerkarte „Project Manager“ können Sie es wieder herstellen, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Projektzeile klicken und aus dem Kontextmenü **Not Deleted** auswählen.
Hide	Ausblenden des Projekts aus der Projektzone. Dies ist hilfreich, wenn zu viele Projekte angezeigt werden. Ein Dialogfeld fragt nach einer Bestätigung. Das Projekt wird aus der Projektzone des Benutzers ausgeblendet, es ist jedoch in der Datenbank vorhanden (Markierung als HIDDEN). In der Registerkarte „Project Manager“ können Sie ein ausgeblendetes Projekt wieder einblenden, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Projektzeile klicken und aus dem Kontextmenü **Not Hidden** auswählen.
Default Sort	Der Benutzer kann unter verschiedenen Optionen auswählen, wie die Projekte in der Projektzone sortiert werden. Jede Sortieroption kann in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge kombiniert werden. 
Refresh	Aktualisieren der Liste der Projekte in der Projektzone. Dies ist wichtig, wenn Projekte automatisch vom System oder von anderen Benutzern angelegt werden.

5.2.4 ANLEGEN EINES NEUEN PROJEKTS

Vorgehensweise

Ein neues Projekt können Sie über den Befehl **New** des Projekt-Kontextmenüs anlegen. Dadurch wird das Dialogfeld „New Project“ geöffnet, in welchem Sie Projektmerkmale definieren und ändern können. Sie müssen einen Projektnamen und Videostandard angeben, die in Ihrem Projekt verwendet werden sollen; klicken Sie anschließend auf **OK**. Die Projektmerkmale werden in der Datenbank gespeichert.



Voreingestellte Projektwerte

In der Voreinstellung werden die folgenden Werte verwendet:

- **Projektname:** Project_XXXX, wobei XXXX für eine aufsteigende Zahl steht.

  Der Standardname kann im Xedio Manager geändert werden: Software > Parameter Profiles > Browser.

- **Videostandard:** HD1080i @50

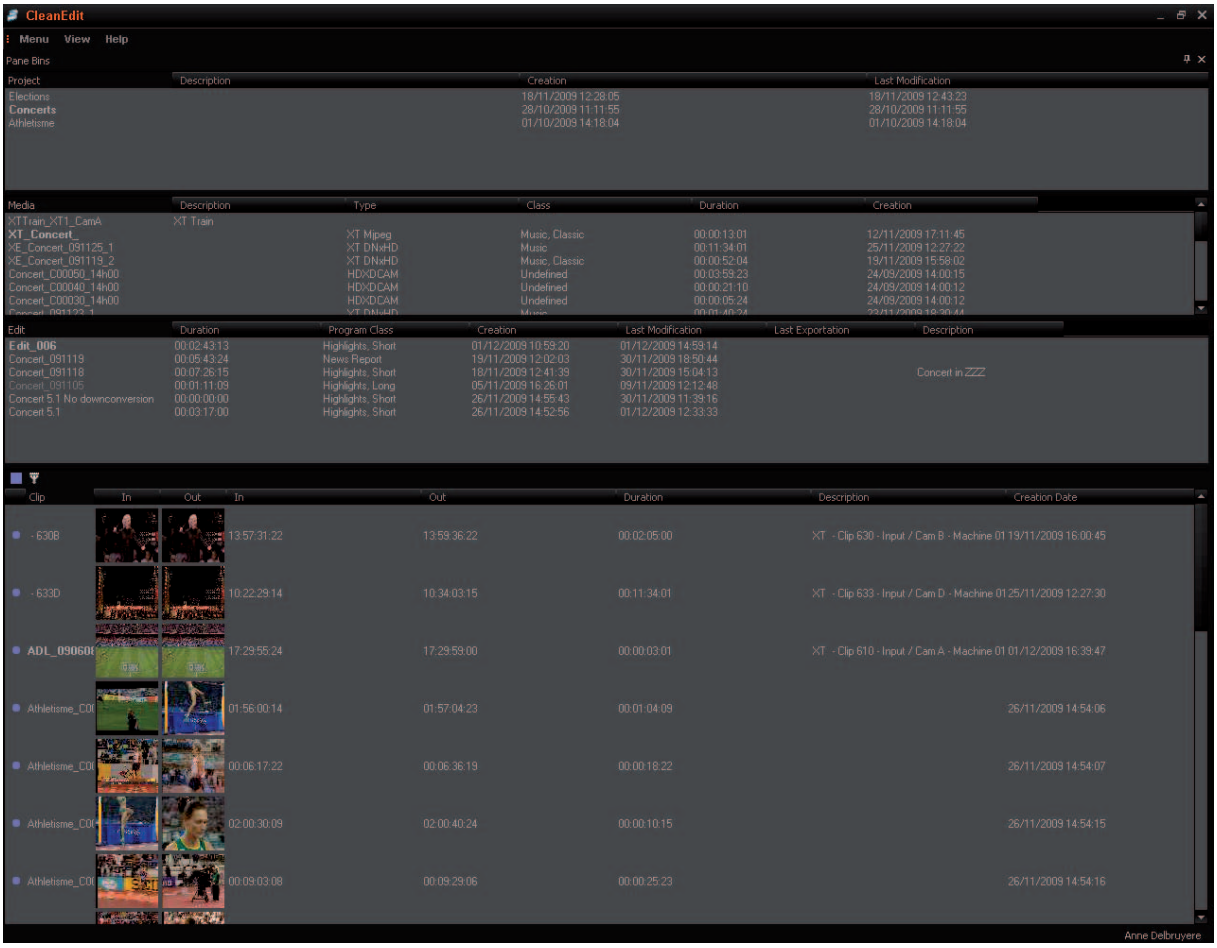
Projekt-Videostandard

Der Videostandard gibt die Auflösung und Frequenz an, die für die Wiedergabe oder das Rendern des Projekts verwendet wird. Wurde ein Projekt angelegt, kann der Videostandard nicht mehr geändert werden.

Der Standardwert für den Projekt-Videostandard wird im Xedio Manager unter Software > Parameter Profiles > General > Registerkarte „General“: Feld **Default Video Standard** festgelegt.

5.2.5 ANZEIGEN DER PROJEKTDATEN

Beim Bewegen des Mauszeigers zwischen den Projekt- und Arbeitsbereich ändert sich dieser Mauscursor in . Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird der Projektbereich als Vollbild angezeigt, sodass Sie alle Informationen zu den Projekten, Medien, Schnitten und Clips anzeigen können.



Zum Herstellen der normalen Anzeige schieben Sie den Mauscursor so auf die rechte Kante des Fensters, dass sich der Mauscursor ändert, und ziehen Sie den Rahmen auf die gewünschte Größe. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Rahmen klicken.

5.2.6 IMPORTIEREN EINES PROJEKTS

Wenn Sie an einem Projekte eines anderen Benutzers arbeiten müssen, können Sie dieses aus dem Bereich **Project Mgr.** importieren.

Zum Importieren eines Projekts wählen Sie dies in der Projektliste des Bereichs „Project Mgr.“ und ziehen es in die Projektzone. Das Projekt wird kopiert und in Ihre Arbeitsumgebung mit allen dazugehörenden Medien und Schnitten importiert.

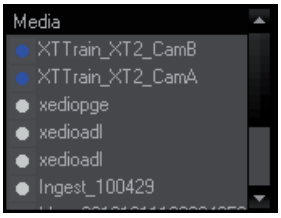
In einigen spezifischen Workflows wird der Benutzer gefragt, ob das Projekt kopiert werden soll oder er/sie der Projektinhaber wird. Im letztgenannten Fall arbeitet der Benutzer am Originalprojekt.

5.3 MEDIENZONE

5.3.1 EINFÜHRUNG

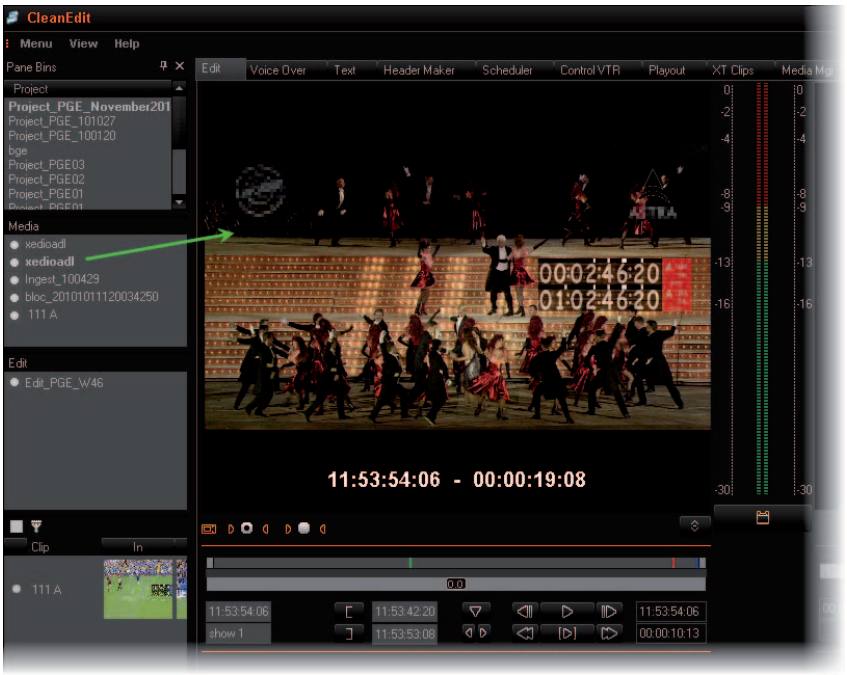
Die Zone „Media“ enthält die Liste der zum Projekt zugehörigen Medien. Jedes Medium wird durch Ziehen aus der Registerkarte „XT Clips“ oder „Media Manager“ in diesem Bereich platziert. Weitere Informationen zu diesen Registerkarten finden Sie in Abschnitt 4 „Suchen nach und Verwalten von Medien“ auf Seite 24.

Dieser Abschnitt beinhaltet die verschiedenen möglichen Aktionen zu einem Medium, auf die entweder über das Medien-Kontextmenü oder in anderer Weise zugegriffen werden kann.



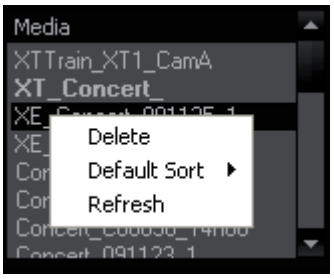
5.3.2 ÖFFNEN VON MEDIEN IM PLAYER-BEREICH

Zum Anzeigen des in der Medienzone verfügbaren Materials können Sie das Material in den Player der Registerkarte „Edit“ laden. Klicken Sie dazu auf den Namen des Mediums oder ziehen Sie das Medium in das Player-Fenster.

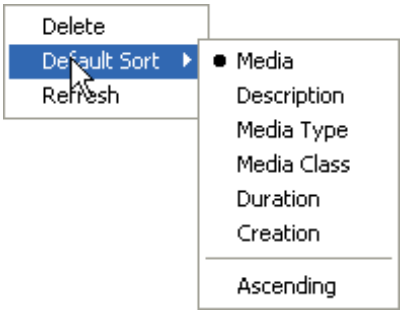


5.3.3 KONTEXTMENÜ FÜR MEDIEN

Die meisten Aktionen an einem Medium können Sie über das Medien-Kontextmenü durchführen. Zugang zu diesem erhalten Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Medium in der Medienzone klicken.



In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der Befehle im Kontextmenü:

Befehl	Erläuterung
Delete	Löschen des Mediums aus der Medienzone. Ein Dialogfeld fragt nach einer Bestätigung. Das Medium wird aus der Medienzone des Benutzers gelöscht, nicht jedoch aus der Datenbank oder vom Medienserver. Sie sehen das Medium immer noch in der Registerkarten „Medien Manager“ und können es in die Medien-Zone ziehen.
Default Sort	Der Benutzer kann unter verschiedenen Optionen auswählen, wie die Medien in der Medienzone sortiert werden. Jede Sortieroption kann in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge kombiniert werden. 
Refresh	Aktualisieren der Liste der Medien in der Medienzone.

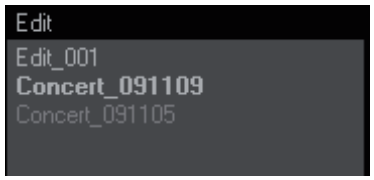
5.4 ZONE „EDIT“

5.4.1 EINFÜHRUNG

Ein Schnitt (Edit) ist Video- und Audiomaterial, das in einer Timeline zusammengesetzt wird, zu dem Effekte und verschiedene Funktionen hinzugefügt wurden, und die als Endthema wiedergegeben werden.

Die Zone „Edit“ enthält die Liste der zum zurzeit geöffneten Projekt zugehörigen Zusammenschnitte.

Die Schnitte werden unterschiedlich in Abhängigkeit ihres Status angezeigt:



- Ein geöffneter Schnitt wird in fett angezeigt.
- Ein geschlossener Schnitt wird normal angezeigt.
- Ein Schnitt, der geschlossen und als „R2B - Bereit zur Sendung“ markiert ist, wird ausgeblendet angezeigt.

  Dieser Abschnitt beinhaltet die verschiedenen möglichen Aktionen zu einem Schnitt, auf die entweder über das Schnitt-Kontextmenü oder in anderer Weise zugegriffen werden kann.

5.4.2 ÖFFNEN EINES VORHANDENEN SCHNITTS

Zum Öffnen eines bereits vorhandenen Schnitts doppelklicken Sie in der Edit-Zone auf den Namen.

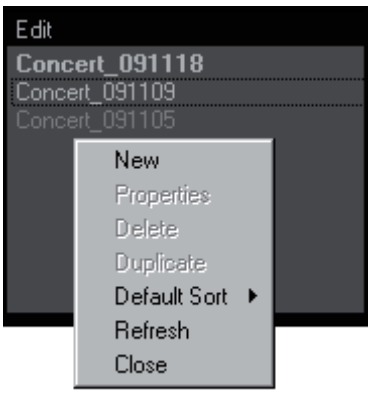
Wenn ein Schnitt aktiv (geöffnet) ist, wird der Name wird durch Fettschrift hervorgehoben und in der Timeline wird der aktive Schnitt angezeigt. Die Timeline-Symbole werden aktiv.

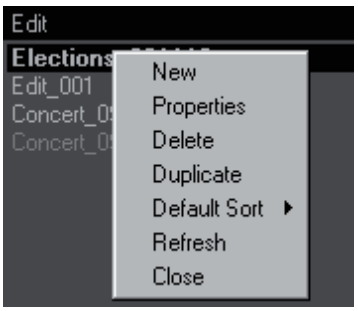
5.4.3 KONTEXTMENÜ FÜR SCHNITT

Sie können Ihre Schnitte über das Schnitt-Kontextmenü verwalten.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Schnitt-Zone klicken, werden in dem Kontextmenü die für alle Schnitte verfügbaren Befehle angezeigt.

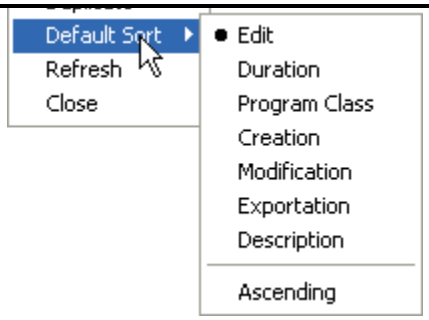
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen bestimmten Schnitt in der Schnitt-Zone klicken, werden in dem Kontextmenü die für den Schnitt verfügbaren Befehle aktiviert.





In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der Befehle im Kontextmenü:

Befehl	**Erläuterung**
New	Öffnen des Fensters „New Edit“, in welchem Sie einen neuen Schnitt anlegen können. Weitere Informationen über die in diesem Fenster verfügbaren Felder finden Sie in Abschnitt 5.4.4 „Kreieren eines Schnitts“ auf Seite 49.
Properties	Öffnen des Fensters „Edit Properties“, in welchem Sie einige Eigenschaften des Schnitts ändern können. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 5.4.4, „Kreieren eines Schnitts“ auf Seite 49.
Delete	Löschen des Schnitts aus der Schnittzone. Ein Dialogfeld fragt nach einer Bestätigung. Schnitte mit dem Status R2B (Bereit zur Sendung) können nicht gelöscht werden. Der Schnitt wird aus der Zone „Edit“ des Benutzers gelöscht, nicht jedoch aus der Datenbank. In der Registerkarte „Edit Manager“ können Sie den Schnitt wieder herstellen, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Projektzeile klicken und aus dem Kontextmenü **Not Deleted** auswählen.
Duplicate	Anlegen eines Duplikats des ausgewählten Schnitts möglich. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 5.4.5, „Duplizieren eines Schnitts“ auf Seite 53.
Default Sort	Der Benutzer kann unter verschiedenen Optionen auswählen, wie die Schnitte in der Schnittzone sortiert werden. Jede Sortieroption kann in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge kombiniert werden.

Befehl	Erläuterung
	
Refresh	Aktualisieren der Liste der Schnitte in der Schnittzone.

5.4.4 KREIEREN EINES SCHNITTS

VORGEHENSWEISE ZUM ANLEGEN

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Schnitt in einem offenen Projekt anzulegen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Schnittzone und wählen Sie im Kontextmenü die Option **New** aus.

   Das Fenster „New Edit“ wird geöffnet:

2. Füllen Sie die Felder in diesem Fenster aus.
3. Klicken Sie auf **OK**.

   Der neue Schnitt wird mit dem von Ihnen definierten Namen und Merkmalen angelegt. Die Merkmale werden in der Datenbank gespeichert.

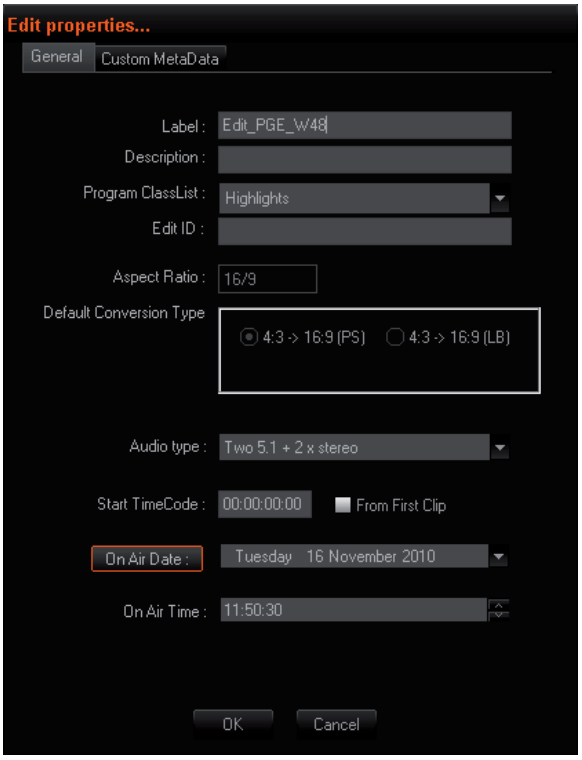
FENSTER „NEW EDIT“

Wenn Sie den Schnitt im Fenster „New Edit“ erstellen, müssen Sie die Schnittmerkmale angeben. Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Felder.

In die Pflichtfelder sind die Standardwerte eingetragen. Die Werte einiger Felder können im Fenster der Schnitteigenschaften geändert werden, wenn der Schnitt angelegt wurde Dies wird in der Feldbeschreibung angegeben.

New!

Registerkarte „General“



In der folgenden Tabelle werden die allgemeinen Merkmale beschrieben, die zu einem Schnitt definiert werden können.

Feld	Erläuterung
Label (obligatorisch)	Dem Schnitt zugeordneter Name. Der Standardwert dafür ist Edit_XXX, wobei XXX einer aufsteigenden Nummer entspricht. Der Standardname kann im Xedio Manager geändert werden: Software > Parameter Profiles > Browser.
Description	Zusatztext zur Beschreibung des Schnitts
Program ClassList	Dem Schnitt zugeordnete Kategorie. Der Wert wird aus vordefinierten Klassen ausgewählt, um einen Schnitt zu einer bestimmten Gruppe oder zu einem bestimmten Schnitttyp gehörend zu klassifizieren. Die Baumwerte und -struktur werden im Xedio Manager unter Tools > Program Class Manager definiert. Klicken Sie auf den Pfeil nach unten, um den Klassifikationsbaum anzuzeigen und die gewünschte Kategorie auszuwählen.
Edit ID	Die Kennung für den Schnitt kann eingegeben oder automatisch generiert werden; diese muss eindeutig sein. Falls sie manuell eingegeben und bereits verwendet wird, wird eine Warnmeldung angezeigt. Zwei Parameter in Xedio Manager [Software > Parameter Profiles > (Xedio) CleanEdit > General] – Read Only Edit ID, Automatic Edit ID Generation – ermöglichen die Konfiguration, wie das Feld mit der Schnitt-ID verwendet wird.
Aspect Ratio	Für den Schnitt zu verwendendes Standard-Seitenverhältnis. Bei HD-Videostandards wird das Seitenverhältnis 16:9 ausgewählt und kann in Xedio CleanEdit nicht geändert werden. Damit wird die Verwendung eines Mediums mit einem anderen Seitenverhältnis im Schnitt nicht verhindert. Bei SD-Videostandards können Sie zwischen dem Seitenverhältnis 4:3 und 16:9 auswählen und dies ändern, solange der Schnitt leer ist. Der Standardwert wird im Xedio Manager in den Softwareparametern unter General > General angegeben.
Default conversion type	Wenn am Medium eine Konvertierung vorgenommen wird, kann der Benutzer mit Hilfe dieser Einstellung einen bevorzugten Standard – „Letterbox“[1] oder „Pillarbox“[2]/ Cropped“ (Abgeschnitten) (Pan & Scan[3]) – definieren.

[1] Der Effekt **Letterbox** (anamorphe Darstellung) tritt auf, wenn ein Film in einem Breitbild-Seitenverhältnis in Video-Formate mit Standardbreite umgewandelt wird, während das ursprüngliche Seitenverhältnis des Films erhalten bleibt. Das Ergebnisbild hat oben und unten schwarze Balken (Mattes).

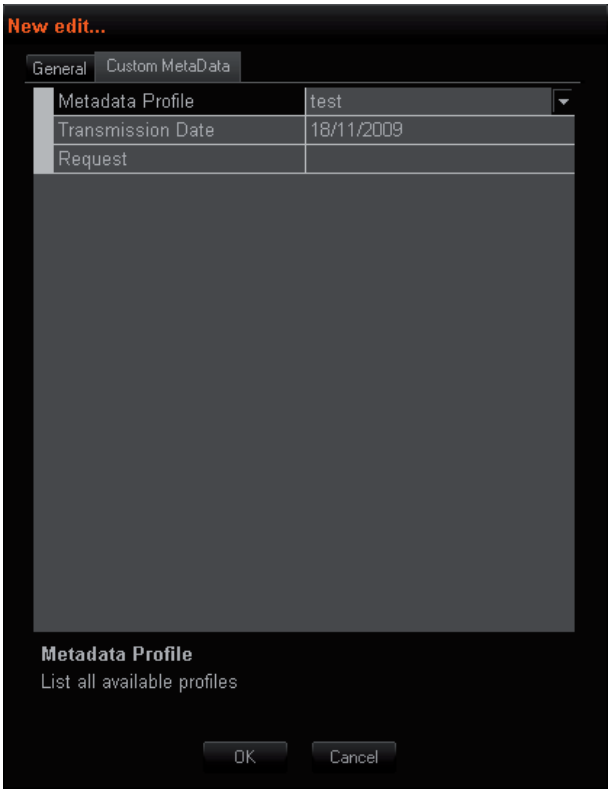
[2] Der Effekt **Pillarbox** tritt in Breitbild-Videoanzeigen auf, wenn schwarze Balken (Mattes oder Masking) an den Seiten des Bildes platziert werden. Dies wird erforderlich, wenn der Film oder das Video ursprünglich nicht für eine Breitbildanzeige vorgesehen war.

[3] **Pan &Scan** ist eine Methode zum Anpassen von Breitbild-Filmen, damit diese innerhalb der Proportionen eines Fernsehbildschirms im Seitenverhältnis 4:3 angezeigt werden können, meist werden die Seiten des originalen Breitbild-

Feld	Erläuterung
Audio type	Gibt den Audio-Typ des Schnitts vor. Mögliche Werte: All Stereo, One 5.1 + 5x stereo, Two 5.1 + 2x stereo. In der Voreinstellung ist „All Stereo“ ausgewählt. Wenn die Option „Show Audio Matrix Button“ in „Parameter Profiles“ von Xedio Manager nicht aktiviert ist, steht ausschließlich die Option „All Stereo“ zur Verfügung.
Start TimeCode	Gibt den ersten Timecode des Schnitts an. Der eingegebene Timecode wird: • in der Timecode-Leiste über der Timeline angegeben • in der Datenbank gespeichert • für die Wiedergabe und das Rendering verwendet
From First Clip	Bei Aktivierung dieses Kontrollkästchens wird der Start-Timecode für die Schnitt-Timeline der Timecode des ersten in die Timeline eingefügten Video-Frames sein. In diesem Fall können Sie keinen Start-Timecode manuell eingeben, da dieses Feld deaktiv ist.
On Air Date und On Air Time	Ermöglicht die Angabe von Datum und Uhrzeit, wann der Schnitt wiedergegeben werden soll. Die automatische Wiederherstellung verwendet diese Informationen, wenn die Archivlösung Teil des Systems ist

Bildes beschnitten, um den Schwerpunkt auf die wichtigsten Aspekte der Komposition zu legen. (Quelle: Wikipedia)

Registerkarte „Custom Metadata“



Falls nur Standard-Metadaten für Schnitte definiert sind, werden in dieser Registerkarte die Metadaten-Felder des Standardprofils angezeigt und können ausgefüllt werden.

Falls im Xedio Manager verschiedene Metadaten-Profile den Schnitten zugewiesen sind (1 Standardprofil und ein oder mehrere verknüpfte Profile), müssen Sie zuerst das gewünschte Profil in der ersten Zeile der Tabelle auswählen. Anschließend werden die mit dem ausgewählten Profil verknüpften Metadaten-Felder in den folgenden Zeilen angezeigt und Sie können die Metadaten-Felder ausfüllen.

5.4.5 DUPLIZIEREN EINES SCHNITTS

Mit Hilfe des Befehls **Duplicate** im Schnitt-Kontextmenü können Sie einen Ihrer Schnitte duplizieren. Ein Dialogfeld wird geöffnet, in dem die Eigenschaften des duplizierten Schnitts angezeigt werden und Name vorgeschlagen wird (der bisherige Name mit der Erweiterung '_Duplicated'). Bestätigen Sie den Vorgang durch Klicken auf die Schaltfläche **OK**.

Über das Tastaturkürzel

können Sie ein Duplikat des aktuell in der Timeline geladenen Schnitts anlegen.

Anmerkung
Wenn Sie einen Schnitt duplizieren, können Sie den Audiotyp des duplizierten Schnitts nicht ändern.

5.4.6 KOPIEREN EINES SCHNITTS

In der Registerkarte „Edit Manager“ können Sie einen Schnitt auch kopieren, egal welcher Benutzer den Schnitt angelegt hat. Das Ergebnis entspricht dem des Duplizierens eines Schnitts, Sie führen den Vorgang nur anders aus, und Sie können Schnitte anderer Benutzer kopieren.

Falls Sie einen in der Registerkarte „Edit Manager“ verfügbaren Schnitt kopieren möchten, wählen Sie den Schnitt und ziehen ihn aus der Registerkarte „Edit Manager“ in:

- die Zone „Edit“ des Projektbereichs

  In diesem Fall wird der Schnitt zum geöffneten Projekt hinzugefügt.

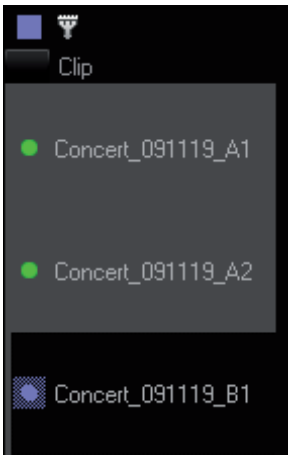
- einen beliebigen Projektnamen in der Zone „Project“ des Projektbereichs

  In diesem Fall wird der Schnitt zu dem Projekt hinzugefügt, auf dem Sie ihn abgelegt haben.

5.5 CLIP-ZONE

5.5.1 EINFÜHRUNG

Die Zone „Clip“ wird hauptsächlich genutzt, um Clips in Vorbereitung für Schnitte zu speichern.



Hier finden Sie die Liste der Clips, die auf eine der folgenden Weisen erstellt wurden:

- durch Auswählen von Bereichen des Materials aus dem Player in der Schnitt-Registerkarte und Ziehen dieser in die Timeline
- durch Auswählen von Bereichen des Materials aus dem Player der Registerkarte „Media Manager“ und Ablegen dieser Bereiche auf die Timeline
- durch Ziehen der Clips aus dem Media Importer, Registerkarte „EVS Server“ direkt in die Clip-Zone

Die angezeigten Clips sind allesamt für das in der Zone „Projekt“ geöffnete Projekt relevant.

Anmerkung:

Weitere Informationen zum Anlegen von Clips und Platzieren dieser auf der Timeline oder in der Clip-Zone finden Sie in Abschnitt 7.3 „Platzieren von Clips auf der Timeline“ auf Seite 113.

5.5.2 ANZEIGEN VON CLIPS

Zum Anzeigen von Clip-Material können Sie den Clip in den Player der Schnitt-Registerkarte laden:

- durch Doppelklicken auf den Clip-Namen
- durch Ziehen des Clip-Namens in das Player-Fenster

5.5.3 HINZUFÜGEN VON CLIPS

Sie können Clips zur Clip-Zone auf verschiedene Weise hinzufügen:

- Ziehen Sie das Medium aus dem Player in die Clip-Zone. Das zwischen den IN- und OUT-Punkten oder, falls definiert, zwischen den Mark IN- und Mark OUT-Punkten definierte Material wird in die Clip-Zone eingefügt.
- Ziehen Sie ein Medium aus „Media Mgr“ oder „XT Clips“ in die Clip-Zone.
- Wählen Sie verschiedene Clips in dem Schnitt aus den verschiedenen Timeline-Spuren aus und legen Sie dies in dem Clip-Ordner ab: dadurch wird ein einziger Clip angelegt.

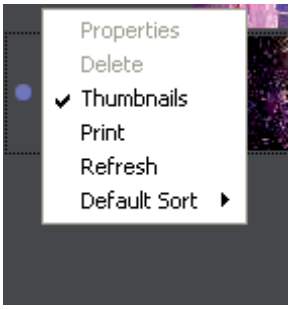
  Diese Aktion ist nur möglich, falls die ausgewählten Video- und Audio-Schnitt-Clips auf das gleiche Medium mit den gleichen Timecodes zugreifen.

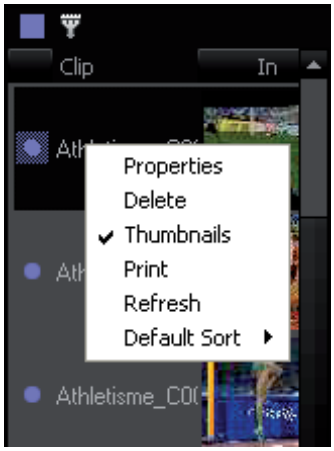
5.5.4 KONTEXTMENÜ FÜR CLIPS

Sie können über das Clips-Kontextmenü Ihre Clips verwalten.

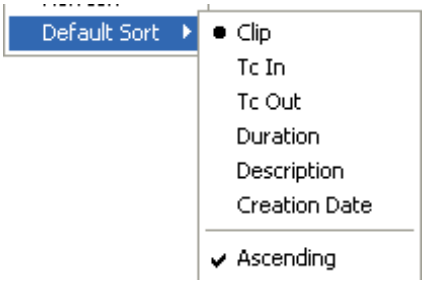
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Clips-Zone klicken, werden in dem Kontextmenü die für alle Clips verfügbaren Befehle angezeigt.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen bestimmten Clip in der Clips-Zone klicken, werden in dem Kontextmenü die für den Clip verfügbaren Befehle aktiviert.





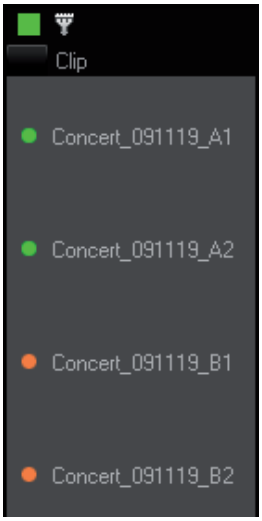
Befehl	Erläuterung
Properties	Öffnen des Fensters „Clip Properties“, in welchem Sie den Namen und die Beschreibung des Clips ändern können.
Delete	Löschen des Clips aus der Clip-Zone. Ein Dialogfeld fragt nach einer Bestätigung. Das originale Medium wird nicht aus der Datenbank gelöscht. Nach dem Löschen kann ein Clip, im Gegensatz zu Schnitten, nicht wiederhergestellt werden.
Thumbnails	Der Benutzer kann die Clip-Miniaturbilder mit den IN- und OUT-Frames in der Clip-Zone anzeigen oder ausblenden.

Befehl	Erläuterung
Print	Öffnen eines Dialogfelds zum Drucken der Clip-Details. Wenn an der Workstation ein Drucker eingerichtet und angeschlossen ist, können Sie eine Liste drucken.
Refresh	Aktualisieren der Liste der Clips in der Clip-Zone.
Default Sort	Der Benutzer kann unter verschiedenen Optionen auswählen, wie die Clips in der Clip-Zone sortiert werden. Jede Sortieroption kann in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge kombiniert werden. 

5.5.5 Zuweisen von Farben zu Clips und Filtern anhand von Farben

Mit den Symbolen **Farbiges Rechteck** und **Filter** über der Clip-Liste können Sie Farben zu den Clips zuweisen und die Clips anhand der Clip-Farben filtern.

So weisen Sie eine Farbe neuen Clips zu



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Farbe zu aktivieren und den Clips zuzuordnen.

1. Klicken Sie auf das Symbol **Farbiges Rechteck**, um das Farb-Dialogfeld zu öffnen.
2. Wählen Sie die Farbe aus, die Sie den neuen Clips zuweisen möchten und klicken Sie auf **OK**.

   Das Symbol **Farbiges Rechteck** nimmt die ausgewählte Farbe an.

Ab jetzt zeigt das Aufzählungszeichen vor den neuen, in der Clip-Zone platzierten Clips immer die aktive Farbe an.

So ändern Sie die vorhandenen Clips zugewiesene Farbe

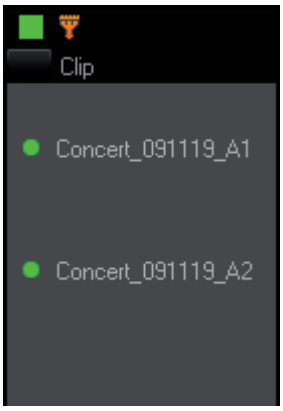
Gehen Sie wie folgt vor, um die Clips zugewiesene Farbe zu ändern.

1. Aktivieren Sie über das Symbol **Farbiges Rechteck** und das Farb-Dialogfeld die zu aktivierende Farbe.

2. Wählen Sie die Clips aus, für die Sie die Farbe ändern möchten.
3. Drücken Sie **CTRL** und klicken Sie gleichzeitig auf das Symbol **Farbiges Rechteck**.

Diese aktive Farbe wird den ausgewählten Clips zugeordnet.

SO FILTERN SIE CLIPS ANHAND DER FARBEN



Gehen Sie wie folgt vor, um Clips anhand der zugewiesenen Farbe zu filtern:

1. Aktivieren Sie über das Symbol **Farbiges Rechteck** und das Farb-Dialogfeld die Farbe, nach der Sie filtern möchten.
2. Klicken Sie auf das Symbol **Filter**, um den Filter zu aktivieren.

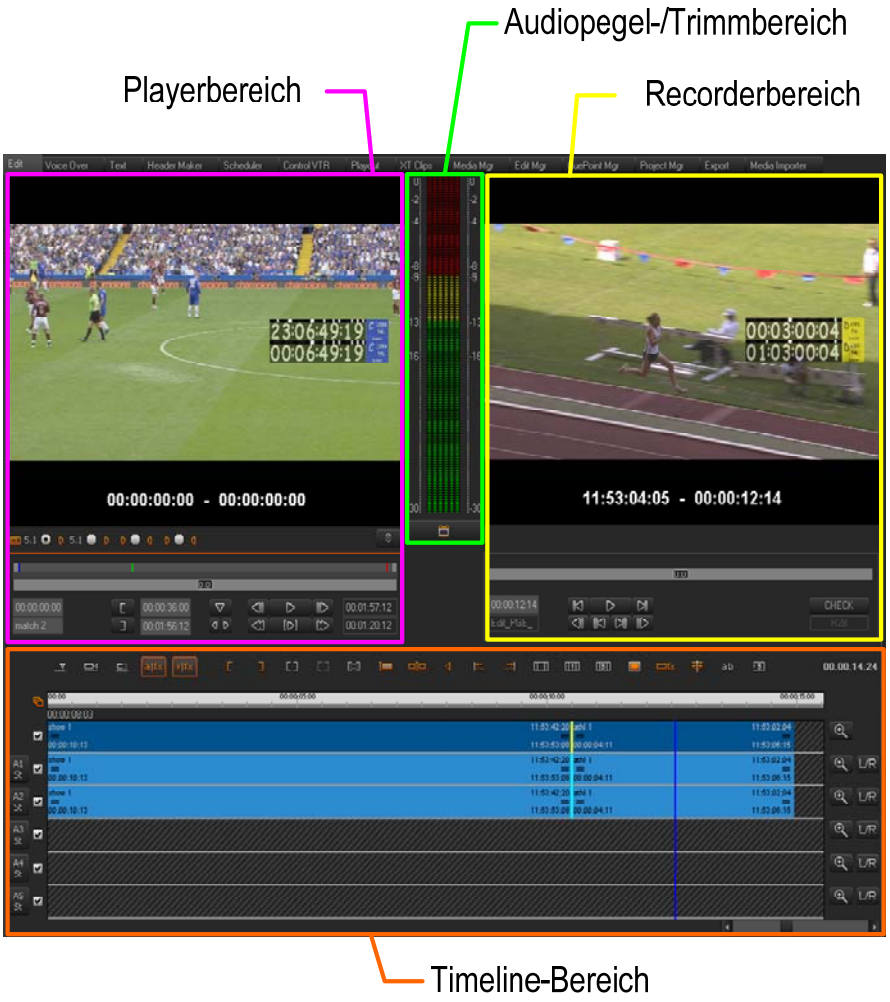
Das Filtersymbol wird orange und die Clip-Liste wird auf die Clips der ausgewählten Farbe beschränkt.

6. Hauptarbeitsbereich für das Bearbeiten

6.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE REGISTERKARTE „EDIT“

Die Registerkarte „Edit“ ist der Hauptarbeitsbereich zum Bearbeiten und Abschließen eines Schnitts. In dieser Registerkarte werden Clips und Schnitte angelegt. Sie besteht aus vier Bereichen:

1. Player-Bereich
2. Recorder-Bereich
3. Timeline-Bereich
4. Audiopegelbereich und Trimbereich

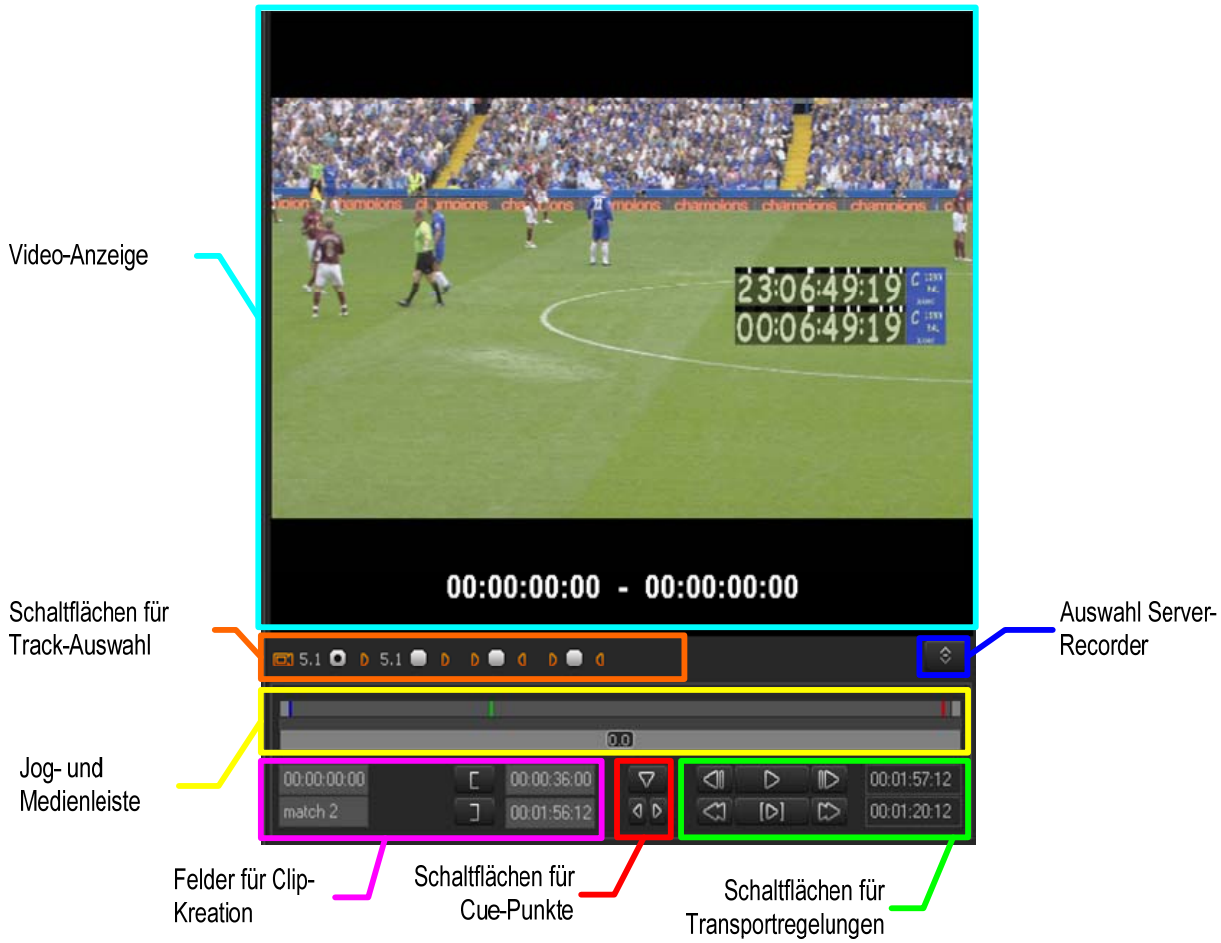


6.2 PLAYER-BEREICH

6.2.1 ÜBERSICHT

Mit Hilfe des Players werden Medien in die Registerkarte „Edit“ geladen und durchsucht, Clips angelegt, die auf der Timeline platziert oder in den Clip-Listenbereich gezogen werden. Im Player können alle Arten von Medien und Clips wiedergegeben werden: Video, Audio und Standbilder.

Im folgenden Screenshot sind die verschiedenen Zonen des Players hervorgehoben:



In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Zonen im Player-Fenster kurz erläutert, und es wird auf eine ausführliche Beschreibung verwiesen.

Zone	Erläuterung
Video-Anzeige	Anzeigen des in den Player geladenen Videomaterials. Mit der Anzeige verbundene Parameter sind über das Kontextmenü zugänglich. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 3.1.3, „Allgemeiner Importvorgang und Pflichtfelder“ auf Seite 21.
Schaltflächen für Spur-Auswahl	Hier kann der Benutzer die zu berücksichtigenden Spuren auswählen, wenn das geladene Material zur Timeline hinzugefügt wird. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.2.8, „Auswählen der zur Timeline hinzuzufügenden Spuren“ auf Seite 72.
Jog- und Medienleiste	Hier kann der Benutzer innerhalb des geladenen Materials navigieren, um IN-, OUT- und Nowline-Punkte zu platzieren sowie die Wiedergabegeschwindigkeit des Materials zu ändern.

Zone	Erläuterung
	Weitere Informationen finden Sie auch in den Abschnitten 'Jog', 'Medienleiste' und 'Nowline, Mark IN und Mark OUT' auf Seite 68.
Felder für Clip-Kreation	Hier können neue Clips angelegt und der exakte Timecode der Nowline, IN- und OUT-Punkte abgelesen werden. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.2.7, „Anlegen von und Arbeiten mit Clips im Player“ auf Seite 69.
Symbole für Cue-Punkt	Über die Cue-Punkte können Referenzpunkte hinzugefügt werden, um interessante Positionen in dem geladenen Medium schnell aufzufinden. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.2.9, „Hinzufügen von Cue-Punkten zum in den Player-Bereich geladenen Medium“ auf Seite 76.
Symbole der Transportsteuerung	Damit werden die geladenen Medien wiedergegeben. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt „Transportregelungen“ auf Seite 65.
New! Auswahl Server-Recorder	Die Schaltfläche dient zum Wechseln zwischen den Schaltflächen für die Spurauswahl und der Liste für die Kameraauswahl. Es können verschiedene Fälle auftreten: • Falls ein Aufnahmekanal eines EVS-Videoservers geladen wurde, kann der Benutzer einen anderen Aufnahmekanal auf dem gegebenen Server laden. • Wenn ein Clip, der zu einer Gruppe verknüpfter Clips gehört, geladen wird (z. B. Clips, die mit verkoppelten Kanälen in IPDirector kreiert wurden), zeigt die Liste die verschiedenen Kamerawinkel, und der Benutzer kann einen Clip auswählen, der mit dem geladenen Clip verknüpft ist. • Wenn ein einzelner Clip geladen ist, stehen lediglich die Recorder-Kanäle dieses Clips zur Verfügung. • Wenn ein von einem Encoder aufgezeichnetes Medium geladen ist, wird die Schaltfläche nicht angezeigt.

Sie können auf die verschiedenen Befehle des Player-Bereichs zugreifen, entweder über die Symbole in der Benutzeroberfläche oder über die entsprechenden Tastaturkürzel (die in Xedio Manager zugewiesen sind).

6.2.2 AKTIVIEREN DES PLAYER-BEREICHS

New!

Um den Player und seine zahlreichen Funktionen verwenden zu können, müssen Sie ihn aktivieren. Zum Aktivieren des Players klicken Sie auf den Player-Bereich oder drücken Sie auf der Tastatur. Wenn Sie ein Medium in den Player ziehen, wird dieser direkt aktiviert.

Ein oranges Rechteck um den Player zeigt an, dass der Player aktiv ist:

6.2.3 DARSTELLEN DES PLAYER-BEREICHS ALS VOLLBILD

New!

Um den Player-Bereich als Vollbild anzuzeigen, drücken Sie die Taste auf der Tastatur.

Drücken Sie nochmals dieses Kürzel, um zur normalen Darstellung zurückzukehren.

6.2.4 ABGLEICHEN DES VIDEO-DISPLAYS DES PLAYERS

Sie können über das Kontextmenü das Video-Display des Players anpassen. Sie rufen das Kontextmenü auf, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Video-Display des Players klicken.

Das Menü enthält die folgenden Anzeigeoptionen für das Video:

Feld	Erläuterung
Show Timecode	Diese Option bietet verschiedene Auswahlmöglichkeiten für das Anzeigen des Timecodes im Player-Fenster: Falls das geladenen Material eine Datei ist: • none – es werden keinerlei Timecodes angezeigt • intra TC – es wird der originale Timecode des Mediums angezeigt • start TC – es wird ein Zähler mit dem Startwert 0 am ersten Frame des Mediums angezeigt • both (Intra TC – Start TC) – es werden sowohl der Zähler als auch der originale Timecode angezeigt. Falls das geladene Material der Aufnahmekanal eines EVS Videoservers ist (gilt nicht für das Video-Display des Recorders):

Feld	Erläuterung
	• none – es werden keinerlei Timecodes angezeigt • intra TC (TOD) – zeigt ein Untermenü mit zwei Optionen: „Timecode“, „Timecode and Date“.
Aspect Ratio	ermöglicht die Auswahl von Seitenverhältnissen für die Anzeige, entweder 4:3 oder 16:9 Sie können auch die folgenden Tastaturkürzel verwenden: • + , um zwischen 4:3 und 16:9 zu wechseln • + , um die Anzeige auf „Auto“ zurückzusetzen
Show SafeAreas	Zeigt im Fenster eine Umrandung für einen gesicherten Bereich an, um zu markieren, welche Bereiche des Bildes sichtbar sind und um ein Überprüfen der Größe von Grafiken innerhalb des Mediums für eine gesicherte Anzeige zu ermöglichen.
Best Quality	optimiert die Bildgröße auf die beste Qualität während der Wiedergabe
Maximize	maximiert die Bildgröße, um den Anzeigebereich auszufüllen
Grab Image (Bild aufgreifen)	erfasst das aktuelle Bild, entweder in Lo-Res oder in Hi-Res. Der Standardordner (C:\), wo das aufgegriffene Bild gespeichert wird, wird definiert unter Xedio Manager > Software > Parameter Profiles > General Settings. (gilt nicht für das Video-Display des Recorders)

6.2.5 LADEN VON MEDIEN IN DEN PLAYER-BEREICH

Ihnen stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung, um ein im Projekt verfügbares Medium oder einen im Projekt verfügbaren Clip in den Player-Bereich zu laden und anzuzeigen:

- Doppelklicken auf das gewünschte Medium oder den Clip
- Ziehen des Mediums oder Clips in den Player-Bereich
- Auswählen von zwei Clips in dem Schnitt aus den verschiedenen Timeline-Spuren und Ablegen dieser im Player, um auf ein Medium zuzugreifen und die richtigen Audiospuren auszuwählen. Dies ist nur möglich, falls die Video- und Audio-Schnitt-Clips auf das gleiche Medium mit den gleichen Timecodes zugreifen.

Das Medium wird in den Player geladen und die Befehle für die Transportregelung werden verfügbar.

6.2.6 BEWEGEN INNERHALB DES GELADENEN MEDIUMS IM PLAYER-BEREICH

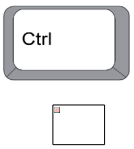
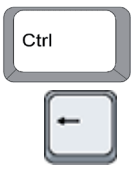
TRANSPORTREGELUNGEN

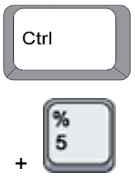
In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Befehle der Transportregelung im Player:

In der Tabelle werden die geläufigsten Befehle aufgeführt, wenn auf sie nur über die Tastaturkürzel zugegriffen werden kann. Eine vollständige Liste der über Tastaturkürzel aktivierten Befehle für die Standardeinstellungen finden Sie in Anhang 2 – Tastaturkürzel auf Seite 222 in diesem Benutzerhandbuch.

Anmerkung:
Der Benutzer kann Tastaturkürzel in Xedio Manager definieren, um Befehle zur Transportsteuerung auszuführen. Die im Folgenden angegebenen Tasten sind die Standardeinstellungen.

Feld / Symbol	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
	(Leertaste)	**Play/Stopp** Starten/Stoppen der Vorschau (Video und/oder Audio) eines Clips oder Schnelldurchlaufs Während der Wiedergabe ändert sich die Schaltfläche in das Symbol **Stopp**.
	-	**Wiedergabemodus 'Nahezu Live'** startet die Vorschau am Ende eines Schnelldurchlaufs während der Digitalisierung
-		**Gehe zu IN** wechselt von der aktuellen Position zum Mark IN-Punkt
-		**Gehe zu OUT** wechselt von der aktuellen Position zum Mark OUT-Punkt
		Schneller Vorlauf gibt das Medium mit einer voreingestellten schnellen Geschwindigkeit vorwärts wieder Während der Vorwärts-Wiedergabe ändert sich die Schaltfläche in das Symbol **Stopp**.

Feld / Symbol	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
	-	**Schneller Vorlauf (mit veränderter Geschwindigkeit)** ändert die voreingestellte Geschwindigkeit in einen höheren Wert Die Geschwindigkeiten werden im Xedio Manager eingestellt.
		Schneller Rücklauf gibt das Medium mit einer voreingestellten schnellen Geschwindigkeit rückwärts wieder. Während der Rückwärts-Wiedergabe ändert sich die Schaltfläche in das Symbol **Stopp**.
		**Schneller Rücklauf (mit veränderter Geschwindigkeit)** ändert die voreingestellte Geschwindigkeit in einen höheren Wert Die Geschwindigkeiten werden im Xedio Manager eingestellt.
	 oder 	**Vorheriger Frame** Verschiebt um 1 Frame vor die aktuelle Position während der Pause.
	 oder 	**Nächster Frame** Verschiebt um 1 Frame nach der aktuellen Position während der Pause.
-	 oder 	**Vorherige 10 Frames** verschiebt in „Pause“ um 10 Frames vor die aktuelle Position
-	 oder 	**Nächste 10 Frames** verschiebt in „Pause“ um 10 Frames nach der aktuellen Position

Feld / Symbol	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
		Wiedergeben eines Clips von Mark IN bis Mark OUT
-		Wiedergeben eines Clips von Mark IN bis Mark OUT in einer Schleife

JOG

Durch Ziehen der Jog-Leiste können Sie sich innerhalb des Mediums mit variabler Geschwindigkeit bewegen. Dies hängt ab von:

- der Position der Geschwindigkeitsanzeige
- des vom Jog-Bereich abgedeckten Geschwindigkeitsbereichs Der Standardbereich ist auf -200% bis +200% eingestellt. Dies wird im Xedio Manager eingestellt.

Bei Verwenden des Jogs wird das Audio wiedergegeben.

MEDIENLEISTE

Der obere Bereich auf der Leiste repräsentiert das Medium oder einen Teil davon, das zurzeit im Player geladen ist. Im oberen Bereich werden Mark IN, Mark Out und Nowline angezeigt (siehe Abschnitt „Nowline, Mark IN und Mark OUT“ auf Seite 69).

In dem mittleren Bereich ist eine dunkelgraue Zone enthalten. Diese Zone zeigt den Teil des Mediums aus dem gesamten Medium an, das sich im oberen Bereich und in der Position im gesamten Medium befindet.

- Wenn ein Medium gerade erst geladen wurde, zeigt der obere Bereich das gesamte Medium: Der dunkelgraue Bereich umfasst den gesamten Raum im mittleren Bereich.

- Wenn Sie den Mauszeiger auf den mittleren Bereich positionieren und das Mausrad nach oben oder unten drehen, können Sie den dunkelgrauen Bereich entsprechend vergrößern oder verkleinern, und daher den Teil des Mediums im oberen Bereich vergrößern oder verkleinern.
- Wenn Sie auf den dunkelgrauen Bereich klicken und diesen ziehen, verschieben Sie den Teil des Mediums im oberen Bereich.

- Wenn Mark IN und Mark OUT definiert wurden, wechselt durch Doppelklicken auf den dunkelgrauen Bereich der vom oberen Bereich abgedeckte Teil des Mediums von der gesamten Länge des Mediums zur Länge des Clips (Teil zwischen Mark IN und Mark OUT).

NOWLINE, MARK IN UND MARK OUT

In der Medienleiste können drei Positionen definiert werden.

- Ein IN-Punkt auf dem Medium wird als grüne Linie angezeigt.

  Zum Hinzufügen eines Mark IN klicken Sie in der Medienleiste auf die gewünschte Position und auf das Symbol .

- Ein OUT-Punkt auf dem Medium wird als rote Linie angezeigt.

  Zum Hinzufügen eines Mark OUT klicken Sie in der Medienleiste auf die gewünschte Position und auf das Symbol .

- Die Nowline, also die aktuelle Position im Clip, wird durch eine blaue Linie dargestellt.

  Zum Platzieren der Nowline an einer bestimmten Position klicken Sie einfach in der Medienleiste auf die gewünschte Position.

Zum Verschieben der Position klicken Sie mit der Maus auf die Linie und ziehen Sie diese in die gewünschte Position.

Während der Wiedergabe des Mediums bewegt sich die Nowline entlang des oberen Bereichs der Medienleiste. Wenn der oberste Bereich lediglich einen Teil des Mediums repräsentiert, kann die Nowline verschwinden. In diesem Fall wird eine rote Markierung an der linken bzw. der rechten Seite der Medienleiste angezeigt. Durch Klicken auf den vertikalen Anzeiger (an der linken bzw. der rechten Seite) wird der oberste Bereich wieder mittig zur Nowline ausgerichtet.

6.2.7 ANLEGEN VON UND ARBEITEN MIT CLIPS IM PLAYER

Wenn Sie den Teil des Mediums definiert haben, den Sie in der Timeline platzieren möchten, können Sie daraus einen Clip anlegen und diesen in der Clip-Zone im Projektbereich speichern und/oder direkt in der Timeline platzieren.

Zum Anlegen eines Clips werden Sie vor allem die Schaltflächen zum Anlegen eines Clips im Player-Bereich verwenden. Diese Schaltflächen werden im Folgenden Abschnitt beschrieben.

FELDER FÜR CLIP-KREATION

In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Felder beschrieben, die Sie zum Anlegen von Clips verwenden können.

Feld/Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
	E oder I	**Mark IN** Festlegen eines Mark IN-Punkts an der Nowline-Position in der Medienleiste. • Im Feld **Mark IN TC** wird ein Timecode-Wert angezeigt. • Ein Zeichen **[** wird in der Videoanzeige angezeigt. • An diesem Timecode wird in der Medienleiste eine grüne Markierung eingefügt.
	R oder O	**Mark OUT** Festlegen eines Mark OUT-Punkts an der Nowline-Position in der Medienleiste. • Im Feld **Mark OUT TC** wird der Timecode-Wert angezeigt. • Ein Zeichen **]** wird in der Videoanzeige angezeigt. • An diesem Timecode wird in der Medienleiste eine rote Markierung eingefügt.
		Clip Name Feld, in das der Clip-Name eingegeben werden kann
		Mark IN TC Timecode des im geladenen Medium definierten Mark IN
		Mark OUT TC Timecode des im geladenen Medium definierten Mark OUT
		Nowline TC Timecode der im geladenen Medium definierten Nowline

Zum Verschieben von Mark IN, Mark Out oder Nowline auf einen konkreten Timecode geben Sie den Timecode in das entsprechende Feld ein und drücken Sie **ENTER**.

Sie können die Stunden, Minuten, Sekunden oder Frames separat in den Timecode-Feldern bearbeiten:

- Doppelklicken Sie auf den Bereich für Stunden, Minuten, Sekunden oder Frames, und der entsprechende Bereich wird für die Bearbeitung aktiviert.
- Klicken Sie einfach in das Timecode-Feld, und der Cursor blinkt rechts und Sie können den vollen Timecode-Wert eingeben.

SO ERSTELLEN SIE EINEN CLIP

Mit Hilfe der oben aufgeführten Transportsteuerungen können Sie einen Clip wie folgt anlegen:

1. Wählen Sie das erforderliche Medium aus der Medienzone, doppelklicken Sie darauf und ziehen Sie es in den Player-Bereich. Dadurch wird es im Player geöffnet.
2. Geben Sie das Medium mit Hilfe der auf Seite 65 beschriebenen Befehle zur Transportsteuerung wieder.
3. Positionieren Sie die Nowline an der gewünschten Position für den Mark IN-Punkt und klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark IN** .
4. Positionieren Sie die Nowline an der gewünschten Position für den Mark OUT-Punkt und klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark OUT** .
5. Geben Sie in das Feld **Clip Name** einen Namen ein.
6. Zum Speichern des Clips ziehen Sie diesen in die Clip-Zone.

Dieser kann kann anschließend später auf der Timeline platziert werden.

SO BEARBEITEN SIE EINEN CLIP

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip zu bearbeiten:

1. Wählen Sie einen Clip in der Clip-Zone und ziehen Sie diesen in den Player-Bereich.
2. Anhand einer der folgenden Möglichkeiten können Sie die Mark IN- und Mark OUT-Punkte neu definieren:
   a. Legen Sie einen neuen Mark IN und/oder Mark OUT mit Hilfe der Nowline und der Schaltflächen und fest. Die alten Mark IN/Mark OUT werden gelöscht.
   b. Ziehen Sie Mark IN und/oder Mark OUT in der Medienleiste zur neuen Position.
3. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   a. Zum Speichern des Clips als neuen Clip im Clip-Bereich, ziehen Sie das Bild aus dem Player-Bereich in die Clip-Zone des Projektbereichs.
   b. Zum Speichern des Clips und Ersetzen des geänderten Clips drücken Sie die Taste **CTRL** und ziehen Sie gleichzeitig das Bild aus dem Player-Bereich in die Clip-Zone auf den zu ersetzenden Clip.

6.2.8 AUSWÄHLEN DER ZUR TIMELINE HINZUZUFÜGENDEN SPUREN

16 KANÄLE IN STEREO UND/ODER 5.1

Die Xedio Suite kann das Lesen, das Bearbeiten und das Exportieren von Dateien mit bis zu 16 Audio-Kanälen handhaben, die zu Stereo-Paaren und/oder 5.1-Gruppen gruppiert sind.

Zuordnung von Audio-Kanälen

Die Zuordnung der Audio-Kanäle der Quelldateien ist davon abhängig, auf welche Weise das Quellmaterial in Xedio eingefügt wurde, und von der beim Importieren des Quellmaterials definierten Zuordnung der Audiospuren:

Quellmaterial	**Zuordnung der Audio-Kanäle des A/V-Materials basiert auf...**
vom Media Importer importierte Medien	... der Einstellung **Default Input Audio Track Assignment**, festgelegt in Xedio Manager: via Software > Parameter Profiles > General > Registerkarte „Audio“. Der Benutzer kann vor dem Importieren des A/V-Materials in Media Importer diese voreingestellte Zuordnung via Setup, Registerkarte „Audio Channels Assignment“ ändern. **Anmerkung** Nachdem die Zuweisung der Audiospuren in Xedio Importer oder in AutoFile Importer festgelegt wurden, werden auf der Workstation diese Werte anstelle der voreingestellten Werte verwendet.
von einem Xedio-Encoder aufgezeichnete Medien	... den für den betreffenden Kanal des physischen Encoders definierten Audio-Kanälen. Diese Zuordnung wird in Xedio Manager via Encoders > Physical Manager > Encoder Channel Profile festgelegt.
von einem EVS Server importierte XT Clip	... der Einstellung **Default XT Input Audio Track Assignment**, festgelegt in Xedio Manager: via Software > Parameter Profiles > General > Registerkarte „Audio“. Der Benutzer kann vor dem Importieren des A/V-Materials in Media Importer diese voreingestellte Zuordnung via Setup, Registerkarte „Audio Channels Assignment“ ändern. **Anmerkung** Nachdem die Zuweisung der Audiospuren in Xedio Importer oder in AutoFile Importer festgelegt wurden, werden auf der Workstation diese Werte anstelle der voreingestellten Werte verwendet.
Aufnahmekanal eines EVS Servers, der via Direct Access in CleanEdit geladen wurde	...dem in der gestarteten EVS Serveranwendung definierten Audio-Typ.

Mögliche Audio-Konfigurationen

Die möglichen Audio-Konfigurationen sind:

- bis zu 8 Stereo-Paare
- bis zu 5 Stereo-Paare und eine 5.1-Gruppe
- bis zu 2 Stereo-Paare und zwei 5.1-Gruppen

Um das Management von 5.1-Spuren in der Xedio Suite zuzulassen, muss in den allgemeinen Einstellungen von Xedio Manager der Parameter **Enable 5.1 management** aktiviert werden.

Encoder verwenden beim Aufzeichnen von Medien ausschließlich Stereospuren.

Beim Importieren von Dateien oder XT-Clips mit 2, 4, 8 oder 16 Audio-Kanälen muss die Zuordnung den in der Datenbank festgelegten voreingestellten Parametern entsprechen, wie in Abschnitt „Zuordnung von Audio-Kanälen“ erläutert. Falls die voreingestellten Zuordnungen nicht verwendet werden können, werden alle Audiospuren als Stereo-Paare behandelt.

Der A/V-Inhalt jedes einzelnen Mediums wird in der Spalte „A/V Content“ der Registerkarte „Media Mgr“ aufgelistet. Für jeden einzelnen Schnitt wird dieser Inhalt in der Spalte „Audio Type“ der Registerkarte „Edit Mgr“ aufgelistet.

Anmerkung:

Die Ausgabe der 16 Audiokanäle wird über ein Mehrkanal-Audio-Board verwaltet. Zur Überprüfung, dass Xedio dieses Audio-Board verwenden kann, müssen Sie die Zuweisung des Audio-Boards in der Systemsteuerung von Windows (Eigenschaften von Sounds und Audiogeräte > Wiedergabe und Aufnahmeoptionen) manuell ändern.

SPUR-AUSWAHL FÜR CLIPS UND ÜBERWACHUNG

Übersicht

Unter dem Player werden sämtliche verfügbaren Quellen eines Mediums angezeigt.

Eine Stereo-Spur wird dargestellt durch .

Eine 5.1-Spur wird dargestellt durch .

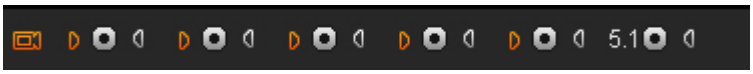
Im Stereomodus erscheinen bis zu 8 Spuren:

(8 Stereo)

(4 Stereo)

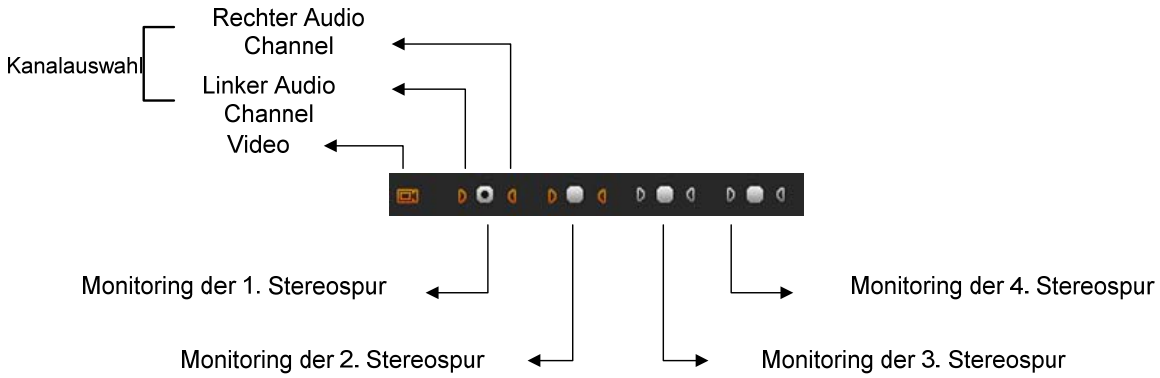
Im 5.1-Modus und im Stereo-Modus können bis zu 16 Kanäle angezeigt werden:

(zwei 5.1-Spuren und zwei Stereo-Spuren)



(eine 5.1-Spur und sechs Stereo-Spuren)

Wenn Sie einen auf der Timeline zu platzierenden Clips erstellen, müssen Sie das Video und die entsprechenden Audiospuren anhand der Schaltflächen unter der Videoanzeige auswählen:



Auswahl von Video und Audio

Die Video- und Audio-Auswahl wird berücksichtigt, wenn Sie einen Clip aus dem Player in die Timeline ziehen.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Video“ wird das Video aus dem Player-Fenster entfernt und deaktiviert. Der erstellte Clip verfügt dann nicht mehr über Videomaterial und die Schaltfläche wird in Weiß angezeigt.

Durch Klicken auf das linke bzw. rechte Dreieck einer Audio-Stereo-Spur wird entsprechend der linke bzw. rechte Kanal der jeweiligen Audiospur deaktiviert. Die Schaltfläche wird anschließend in Weiß angezeigt.

Eine 5.1-Audiospur wird durch Klicken auf die Schaltfläche mit dem Lautsprecher rechts neben der Auswahlschaltfläche deaktiviert.

In der Tabelle finden Sie eine Zusammenfassung zum Aussehen der Schaltflächen in Abhängigkeit von der Auswahl:

	Aktiviert	Deaktiviert
Video		
Audio		

Auswahl für Audio-Monitoring

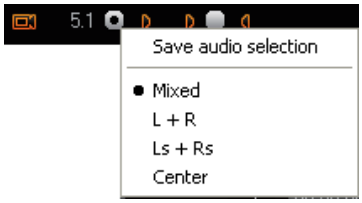
Mit Hilfe der Auswahlschaltflächen zwischen jedem Paar an Schaltflächen für Audio-Kanäle können Sie 1 Audiospur für das Monitoring auswählen:

- **Im Stereo-Modus:** die erste Auswahlschaltfläche für Kanäle 1 und 2, die zweite Auswahlschaltfläche für Kanäle 3 und 4, die dritte Auswahlschaltfläche für Kanäle 5 und 6 usw. bis zu den Kanälen 15 und 16.

- **Im Modus „5.1 und Stereo“:** im Beispiel mit einer Kombination aus zwei 5.1-Spuren und zwei Stereospuren wählt die erste Auswahlschaltfläche Kanäle 1 bis 6, die zweite Auswahlschaltfläche Kanäle 7 bis 12, die dritte Auswahlschaltfläche Kanäle 13 und 14 und die vierte Auswahlschaltfläche Kanäle 15 und 16 aus.

Die Monitoring-Spur wird durch Audio-Meter rechts neben dem Video-Display dargestellt. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 6.4, „Audio-Meter / Trimbereich“ auf Seite 85.

Anmerkung:
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Auswahlschaltfläche für 5.1 klicken, wird ein Popup-Menü geöffnet, in dem Sie die 5.1-Komponenten auswählen können, die an den linken und rechten Kanälen überwacht werden sollen. Sie können aus den folgenden Optionen wählen: Mixed, L+R, Ls+Rs oder Center (Ausgabe an den L+R-Lautsprechern).



Beispiele

Wenn ein Clip ohne Audio für die Kanäle 1 und 2 kreiert wurde, deaktivieren Sie die 2 Schaltflächen für diese Kanäle:

Durch Klicken auf die linke Audio-Schaltfläche wird die linke Audio-Komponente aus der Quelle entfernt, und der kreierte Clip hat keinen linken Audio-Kanal. In diesem Fall wird der rechte Kanal links und rechts ausgegeben.

Durch zusätzliches Klicken auf die rechte Audio-Schaltfläche wird die rechte Audio-Komponente entfernt, und der kreierte Clip hat keinen rechten Audio-Kanal.

6.2.9 HINZUFÜGEN VON CUE-PUNKTEN ZUM IN DEN PLAYER-BEREICH GELADENEN MEDIUM

DEFINITION

Die Cue-Punkte sind Referenzpunkte, die auf jede beliebige Position des in den Player geladenen Mediums platziert werden können. Zweck dieser Marker ist das Markieren von wichtigen oder interessanten Punkten auf den Medien, um eine schnelle Umpositionierung zwischen diesen Punkten zu unterstützen. Die Cue-Punkte werden anhand folgender Schaltflächen verwaltet:

INTERNE UND EXTERNE CUE-PUNKTE

Zwischen internen und externen Cue-Punkten kann eine Unterscheidung gezogen werden.

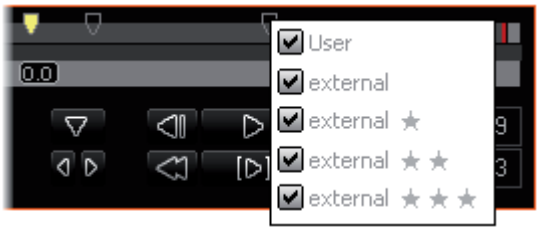
Die **internen Cue-Punkte** werden vom Benutzer auf dem in den Player geladenen Medium platziert.

Sie werden in der Medienleiste als gelbe Dreiecke angezeigt.

Die **externen Cue-Punkte** entsprechen den in IPDirector angelegten und aus diesem importierten Protokollen, falls die Installation ordnungsgemäß eingerichtet wurde. Diesen Punkten ist eine Wichtigkeitseinstufung zugeordnet.

Die Punkte werden in der Medienleiste als durchsichtige Dreiecke angezeigt.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Cue-Punkt in der Medienleiste klicken, wo zwei Typen an Cue-Punkten angezeigt werden, wird ein Kontextmenü geöffnet und Sie können die anzuzeigenden Cue-Punkte auswählen.



HINZUFÜGEN EINES CUE-PUNKTS

Zum Hinzufügen einer Cue-Punkt zu einem Medium platzieren Sie die Nowline an der gewünschten Position im Medium und klicken Sie auf die Schaltfläche **Cue-Punkt hinzufügen** . Der Cue-Punkt wird in das Medium als gelbes Dreieck auf dem Video-Frame hinzugefügt.

BEWEGEN ZWISCHEN CUE-PUNKTEN

Zum Bewegen zu der Cue-Punktposition links der Nowline klicken Sie auf die Schaltfläche **Linker Cue-Punkt** .

Zum Bewegen zu der Cue-Punktposition rechts der Nowline klicken Sie auf die Schaltfläche **Rechter Cue-Punkt** .

ENTFERNEN EINES CUE-PUNKTS

Zum Entfernen eines Cue-Punkts gehen Sie mit Hilfe der Schaltfläche oder der Schaltfläche zum zu entfernenden Cue-Punkt. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Cue-Punkt hinzufügen** und drücken Sie gleichzeitig auf der Tastatur die Taste **CTRL**.

6.2.10 ANLEGEN EINES CLIPS AUF EINEM EVS VIDEOSERVER AUS DEM PLAYER-BEREICH

ALLGEMEINER VORGANG

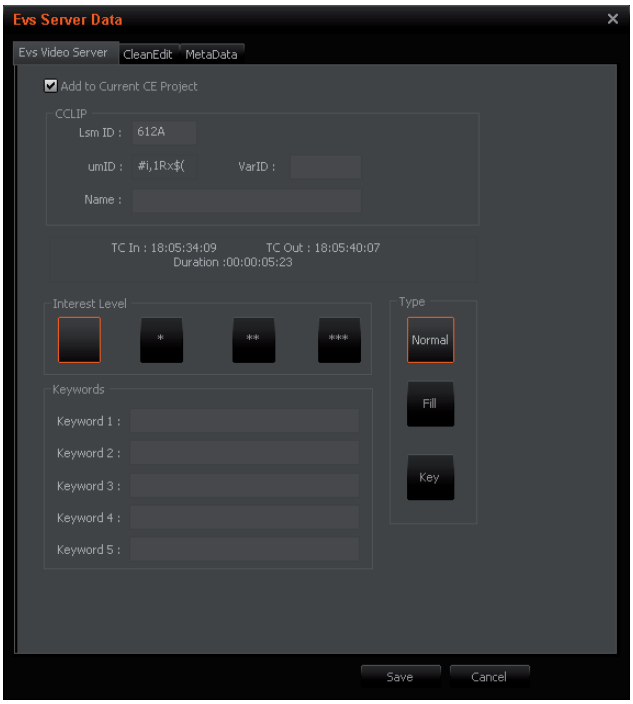
Wenn das in den Player-Bereich geladene Medium ein Aufnahmekanal von einem EVS-Server ist, können Sie den erstellten Clip auf dem EVS-Server und gleichzeitig in der Xedio-Datenbank speichern. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern** neben dem Feld **Clip Name**, nachdem Sie den Mark IN und den Mark OUT definiert haben.

Dadurch wird das Fenster „EVS Server Data“ angezeigt, in dem Sie die zum Speichern des Clips auf dem EVS Server und in der Xedio-Datenbank notwendigen Informationen angegeben können.

FENSTER „EVS SERVER DATA“

Registerkarte „EVS Video Server“

Im Fenster „EVS Server Data“ können Sie in der Registerkarte „EVS Video Server“ den Clip-Namen, IDs, Ranking, Typ und Keywords angeben, wie diese auf den EVS Videoserver gespeichert werden.

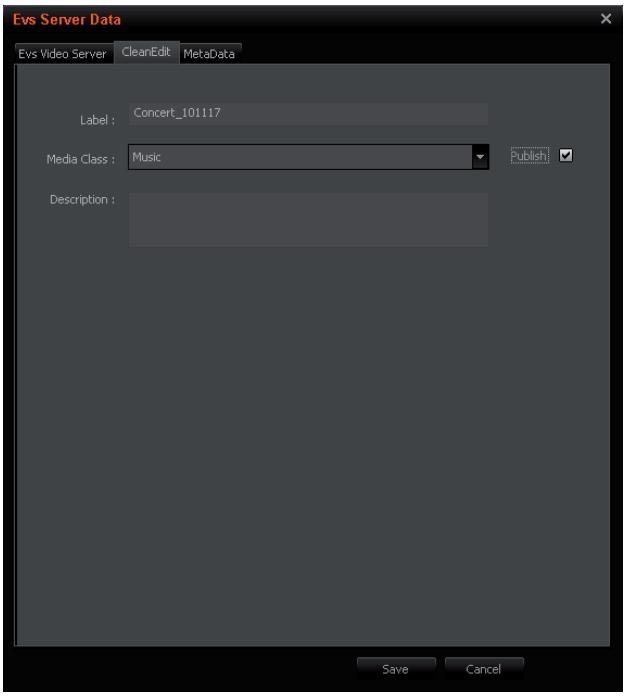


In dieser Registerkarte ist nur das Feld **LSM ID** obligatorisch.

Aktivieren Sie die Option **Add to Current CE Project** (Zu aktuellem CE-Projekt hinzufügen), wenn der Clip zu dem Projekt in der Clip-Zone hinzugefügt werden soll, nachdem der Clip gespeichert wurde.

Registerkarte „CleanEdit“

Im Fenster „EVS Server Data“ können Sie in der Registerkarte „CleanEdit“ den Clip-Namen, die Medienklasse und eine Beschreibung angeben, diese Angaben werden in die Xedio-Datenbank gespeichert.



Die Felder „Label“ und „Mediaclass“ sind Pflichtfelder.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Publish** (Veröffentlichen), wenn Sie in CleanEdit Zugriff auf den Clip haben möchten.

Registerkarte „Metadata“

Im Fenster „EVS Server Data“ können Sie in der Registerkarte „Metadaten“ die Metadaten für den Clip angeben. Diese Metadaten werden in der Xedio-Datenbank gespeichert.

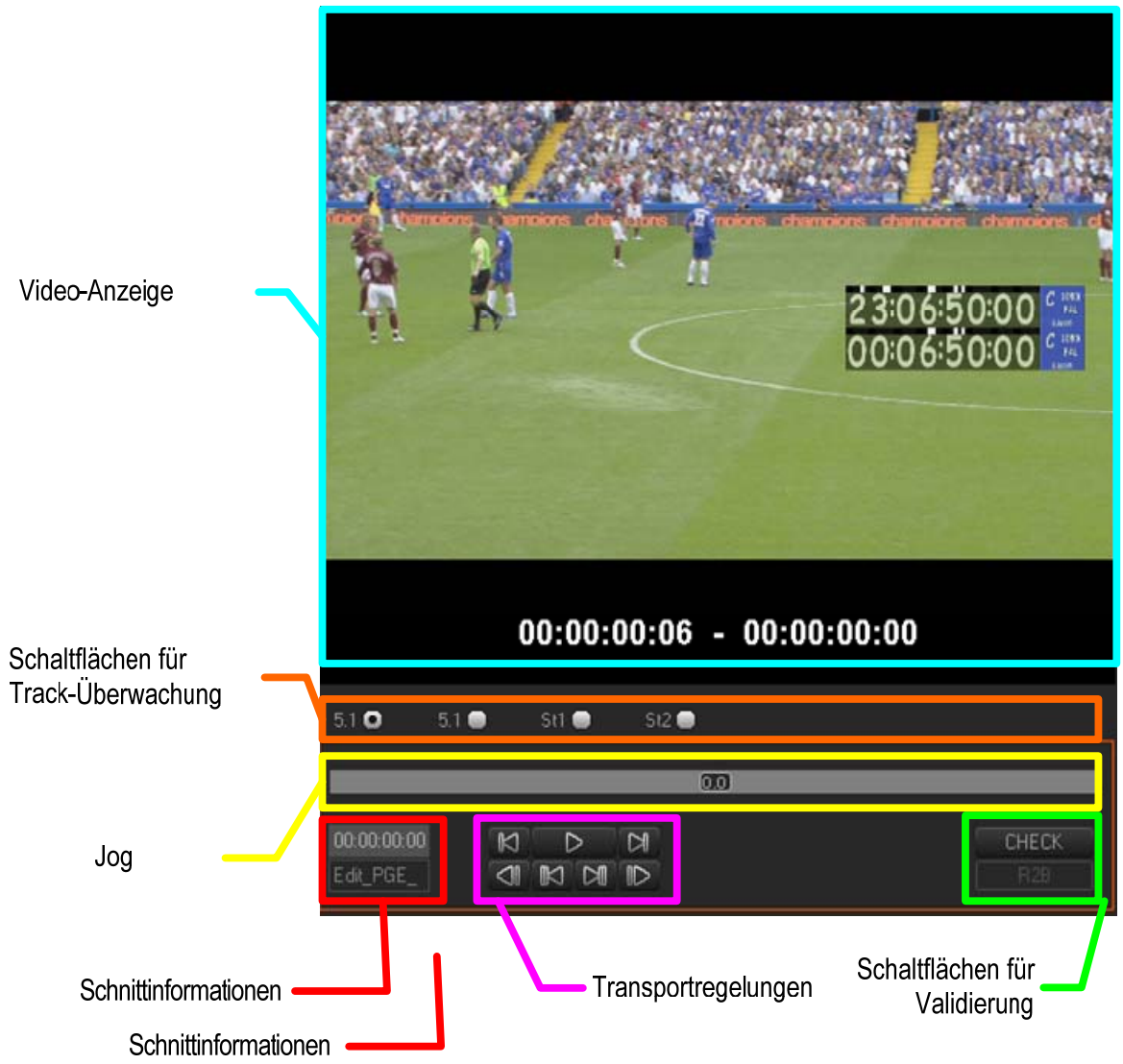
6.3 RECORDER-BEREICH

6.3.1 ÜBERSICHT

Im Recorder-Bereich können Sie eine Vorschau von Schnitten anzeigen und die Timeline durchsuchen. Die Befehle im Recorder-Bereich stehen nur dann zur Verfügung, wenn ein Schnitt geöffnet ist. Der Recorder-Bereich wirkt mit der Timeline zusammen, da die beiden Bereiche unterschiedliche Darstellungen desselben Schnitts sind. Die Timeline bietet eine grafische Darstellung, und der Recorder ist ein visueller Bereich, indem das auf der Timeline dargestellt Medium tatsächlich angezeigt wird.

Im folgenden Screenshot sind die verschiedenen Zonen des Recorders hervorgehoben:

New!



6.3.2 AKTIVIEREN DES RECORDER-BEREICHS

New!

Um den Recorder und seine zahlreichen Funktionen verwenden zu können, muss der Recorder aktiviert werden. Zum Aktivieren des Recorders klicken Sie auf den Recorder-Bereich oder drücken Sie auf der Tastatur.

Ein orangefarbenes Rechteck um den Recorder zeigt an, dass der Recorder aktiv ist:

6.3.3 DARSTELLUNG DES RECORDER-BEREICHS ALS VOLLBILD

New!

Um den Recorder-Bereich als Vollbild anzuzeigen, drücken Sie die Taste auf der Tastatur.

Drücken Sie nochmals , um zur normalen Darstellung zurückzukehren.

6.3.4 ABGLEICHEN DER VIDEOANZEIGE DES RECORDERS

Sie können über das Kontextmenü die Videoanzeige des Recorders anpassen. Sie rufen das Kontextmenü auf, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Videoanzeige des Recorder-Bereichs klicken.

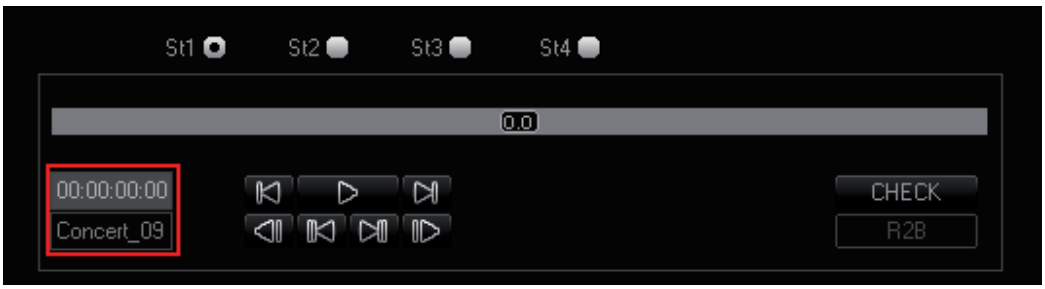
Die Anzeigeoptionen sind denen der Player-Videoanzeige ähnlich. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in Abschnitt 6.2.4, „Abgleichen des Video-Displays des Players“ auf Seite 63.

6.3.5 WIEDERGEBEN DES SCHNITTS IM RECORDER-BEREICH

SCHNITTINFORMATIONEN

Im folgenden Screenshot sind zwei Felder des Recorder-Bereichs hervorgehoben, die allgemeine Informationen zu dem in den Recorder geladenen Schnitt enthalten:

- Das obere Feld gibt die Position der Nowline im Schnitt an.
- Das untere Feld gibt den Namen des Schnitts an.



TRANSPORTREGELUNGEN

In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Transportbefehle im Recorder-Bereich: Die Tabelle enthält:

- alle Befehle, auf die über das Bedienfeld oder ShuttlePRO zugegriffen werden kann
- die geläufigsten Befehle, wenn auf sie nur über die Tastaturkürzel zugegriffen werden kann. Eine vollständige Liste der nur über Tastaturkürzel aktivierten Befehle für die Standardeinstellungen finden Sie im Anhang in diesem Benutzerhandbuch.

Anmerkung:
Der Benutzer kann Tastaturkürzel in Xedio Manager definieren, um Befehle zur Transportsteuerung auszuführen. Die im Folgenden angegebenen Tasten sind die Standardeinstellungen.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
	(Leertaste)	**Play/Stopp** Starten/Stoppen der Wiedergabe bzw. der Vorschau (Video und/oder Audio) des bearbeiteten Materials auf der Timeline ab der Nowline-Position. Während der Wiedergabe ändert sich die Schaltfläche in die Schaltfläche **Stopp**.
	Home	**Gehe zum Anfang** Wechseln von der aktuellen Position zum Anfang des in der Timeline geladenen Schnitts.
	End	**Gehe zum Ende** Wechseln von der aktuellen Position zum Ende des in der Timeline geladenen Schnitts.
	A oder Page Up	**Gehe zum vorherigen Übergang** Wechseln zum vorherigen Schnittpunkt auf der Timeline (unter Beachtung der ausgewählten Spuren).
	S oder Page Down	**Gehe zum nächsten Übergang** Wechseln zum nächsten Schnittpunkt auf der Timeline (unter Beachtung der ausgewählten Spuren).
	# 3 oder ←	**Vorheriger Frame Frame** Verschiebt um 1 Frame vor die aktuelle

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Name und Beschreibung der Funktion
		Position während der Pause.
		Nächster Frame Verschiebt um 1 Frame nach der aktuellen Position während der Pause.

Anmerkung

In Anhang 1 wird die Verwendung der ShuttlePRO-Tasten für die Transportfunktionen ausführlich beschrieben.

JOG

Durch Ziehen der Jog-Leiste können Sie sich innerhalb des Mediums mit variabler Geschwindigkeit bewegen. Dies hängt ab von:

- der Position der Geschwindigkeitsanzeige
- des vom Jog-Bereich abgedeckten Geschwindigkeitsbereichs Der Standardbereich ist auf -200% bis +200% eingestellt. Dies wird im Xedio Manager eingestellt.

Bei Verwenden des Jogs wird das Audio wiedergegeben.

6.3.6 AUSWÄHLEN DER AUDIOSPUREN FÜR MONITORING

Beim Kreieren des Schnitts wird der Audiotyp des Schnitts vorgegeben: Alle Stereo, Einzelner 5.1 + 5x Stereo, Zwei 5.1 + 2x Stereo. Diese Auswahl wird im Recorder-Bereich dargestellt:

Nachdem Clips in die Timeline geladen wurden, werden alle Ausgangsspuren aktiviert, die Timeline-Spuren mit Audio entsprechen:

Mit Hilfe der Auswahlschaltflächen unter der Videoanzeige können Sie die Audiospur für das Monitoring auswählen.

Beispiele für die Anzeige von Audiospuren im Recorder-Bereich:

6.3.7 PRÜFEN DES SCHNITTS IM RECORDER-BEREICH

Über die Schaltfläche

können Sie den Schnitt nach dem Abschluss prüfen. Zu den Prüfungen gehört das Kennzeichen möglicher Leerstellen in dem Schnitt oder zu rendernden Zeitraffer-Clips. Sie müssen den Schnitt prüfen, bevor Sie den Status in R2B (ready to broadcast, Bereit zur Sendung) ändern.

Über die Schaltfläche

können Sie den Status des Schnitts ändern und als 'Bereit zur Sendung' festlegen. Führen Sie dies aus, wenn Sie Ihren Schnitt nicht mehr in CleanEdit ändern möchten.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **R2B** klicken, kann der Manager einfach nach R2B-Schnitten in Xedio Approval sich, um diese zu genehmigen oder abzulehnen.

Möglicherweise werden auch einige automatische Prozesse gestartet, wenn Sie auf die Schaltfläche **R2B** klicken, beispielsweise das Wiederherstellen der archivierten Hi-Res-Elemente entsprechend den Lo-Res-Elementen des R2B-Schnitts oder das automatischen Rendering des Schnitts an verschiedene Ziele, beispielsweise an einen EVS-Videoserver.

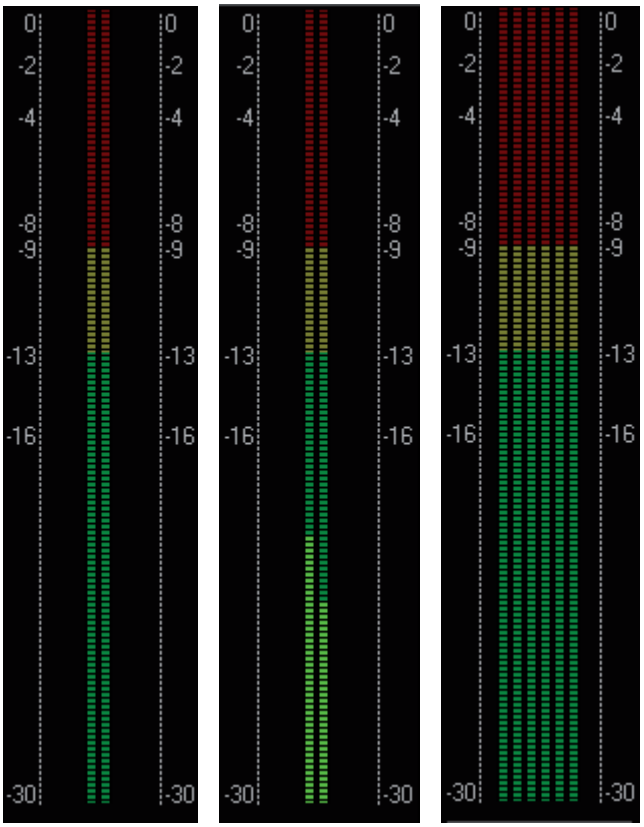
6.4 AUDIO-METER / TRIMBEREICH

oder

Die Audio-Meter befinden sich zwischen den Player- und Recorder-Bereichen, gemeinsam in einem Bereich mit den Trim-Vorgängen, die auf der Timeline möglich sind.

Durch Klicken auf die Schaltfläche wechseln Sie zur Audiopegelanzeige.

Durch Klicken auf die Schaltfläche wechseln Sie zu den Trim-Schaltflächen. Weitere Informationen zu dieser Trimfunktion finden Sie in Abschnitt 7.11 „Trimmen von Edit-Punkten auf der Timeline“ auf Seite 141.

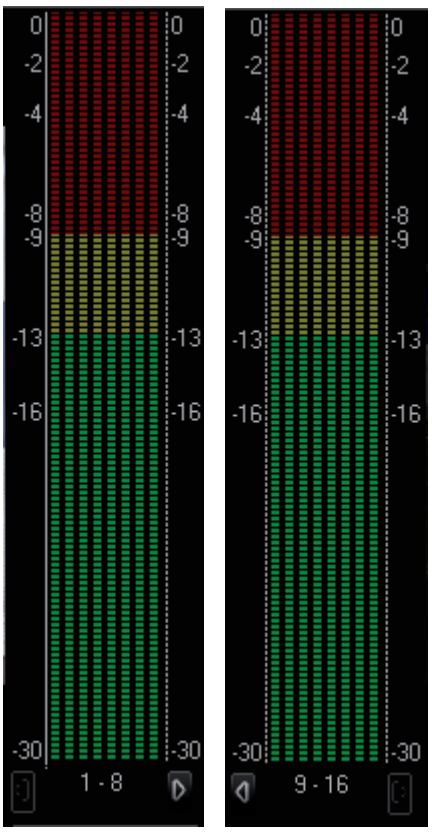


Die Audioanzeige sowie die Audio-Ausgänge folgen dem aktiven Fenster, Player oder Recorder.

Wenn der Player-Bereich aktiv ist, wird nur der Audiopegel der überwachten Spuren angezeigt.

- Im Stereo-Modus: von 1 & bis 15 & 16 (falls 16 Audiokanäle in der Mediendatei vorhanden sind)
- Im Modus „5.1 und Stereo“: 6 Audio-Kanäle für eine 5.1-Spur oder zwei Audio-Kanäle für eine Stereo-Spur.

Wenn der Recorder-Bereich aktiv ist, werden in den Audiopegeln alle aktivierten Ausgänge angezeigt. Wenn 16 Kanäle ausgewählt wurden, sind alle 8 Audiopegel gleichzeitig sichtbar, Sie können mit Hilfe von zwei Pfeilschaltflächen zwischen Kanäle 1 bis 8 und Kanäle 9 bis 16 wechseln.



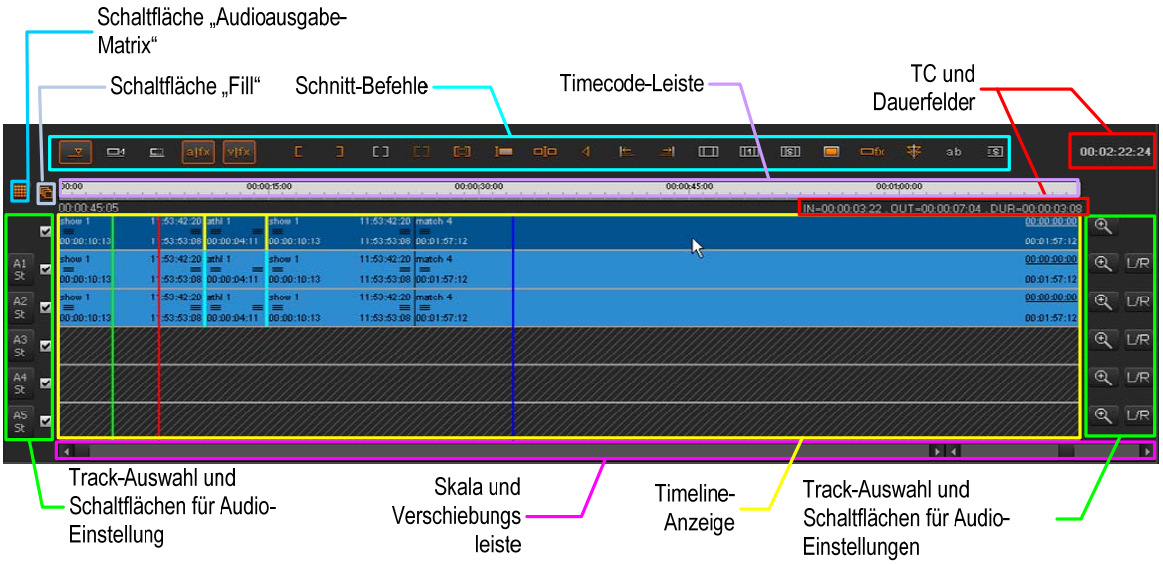
Auf jeder Seite werden dB-Werte angezeigt. Diese Werte entsprechen den in Xedio Manager unter „Parameter Profiles > General > Vumeter“ festgelegten Werten für höchsten Pegel, Sättigungspegel, Warnpegel und Tiefstpegel. Außerdem werden die Werte 0, -2, -4, -8 und -16 angezeigt, wenn dadurch nicht die Werte der Datenbank überdeckt werden.

6.5 TIMELINE-BEREICH

6.5.1 ÜBERSICHT

Die Timeline ist der Bereich, indem anhand einer grafischen Darstellung des zurzeit bearbeiteten Schnitts Medien verändert werden können, um auf einfache Weise und in kurzer Zeit ein bearbeitetes Package zu erstellen.

Die Timeline besteht aus den im Screenshot hervorgehobenen Elementen und wird in der folgenden Tabelle kurz beschrieben.



In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Zonen im Player-Fenster kurz erläutert, und es wird auf eine ausführliche Beschreibung verwiesen.

Zone	Erläuterung
Schaltfläche „Fill“	Wenn die Schaltfläche **Fill** aktiv ist, wird das in die Clip-Zone gezogene Medium automatisch an das Ende der Timeline platziert. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.3, „Platzieren von Clips auf der Timeline“ auf Seite 113.
Timecode-Leiste	Die Timecode-Leiste ist eine Skala des Timecodes des Schnitts Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.5.2, „Timecode-Leiste“ auf Seite 88.
Timeline-Anzeige	Dies ist eine grafische Darstellung des Schnitts, in der Benutzer die Schnittaktionen ausführen und visualisieren. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten 6.5.4 bis 6.5.6.

Zone	Erläuterung
Skala und Verschiebungsleiste	Über die Skala und Verschiebungsleiste kann der Benutzer einfach in der Timeline navigieren. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.5.3, „Skala und Verschiebungsleiste“ auf Seite 89.
Felder für TC und Dauer	Die Felder für Timecode und Dauer geben Zeitinformationen an der Position von Mark IN, Mark OUT, die Dauer des gesamten Schnitts oder zwischen Marken an. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.5.8, „Felder für Timecode und Dauer“ auf Seite 96.
Spurauswahl und Audio-Einstellungen	Anhand der Schaltflächen für die Spurauswahl links neben der Spur wird folgende Auswahl vorgenommen: • die in einem Schnittbearbeitung zu berücksichtigenden Spuren • die Audioausgabe (und Modus) in Wiedergabe-, Rendering- und Exportaktionen Anhand der Schaltflächen rechts neben der Spur wird Folgendes ausgeführt: • Definieren des Audio-Routings für Stereospuren • Vergrößern der Spur und Finetuning an den Audiospuren Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.5.9, „Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline“ auf Seite 97.
Schneidbefehle	Über die Schaltflächen für das Schneiden können Benutzer diverse Schneidvorgänge am geladenen Schnitt vornehmen. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 6.5.10, „Bearbeitungsschaltflächen im Timeline-Bereich“ auf Seite 105.

6.5.2 TIMECODE-LEISTE

Die Timecode-Leiste befindet sich über der Timeline-Anzeige und gibt die Skala des Timecodes in der Timeline an. Der Timecode des ersten Frames startet mit dem beim Anlegen des Schnitts definierten Timecode.

Die präziseste Skala ist eine Skala nach Frames, d.h. von Frame 0 bis 24 in PAL und von Frame 0 bis 29 in NTSC.

Diese Timecode-Leiste zeigt die Tags (Grafiken) und die Cue-Punkte (Referenzmarken) an. Das Klicken mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste öffnet das Kontextmenü, in dem Sie Tags und Cue-Punkte definieren können. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten 7.8 ‘Cue-Punkte’ auf Seite 131 und 10.2 ‘Hinzufügen eines Logos oder einer Grafik’ auf Seite 186.

6.5.3 SKALA UND VERSCHIEBUNGSLEISTE

SKALA

Die Leiste **Skala** befindet sich unter der Timeline-Anzeige auf der rechten Seite und ermöglicht, die Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern.

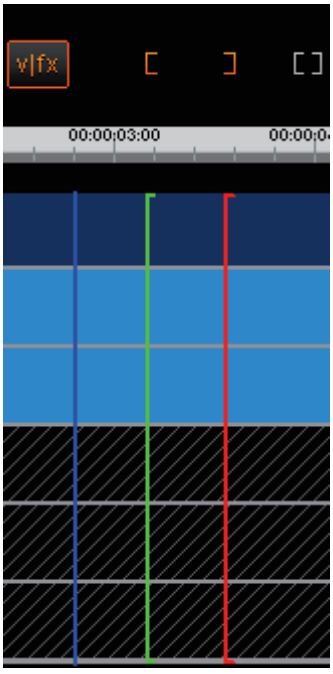
- Zum Vergrößern ziehen Sie den Schieberegler nach links oder drehen Sie das Mausrad nach unten.
- Zum Verkleinern ziehen Sie den Schieberegler nach rechts oder drehen Sie das Mausrad nach oben.

VERSCHIEBUNGSLEISTE

Die Leiste **Verschieben** befindet sich unter der Timeline-Anzeige auf der linken Seite und ermöglicht, sich innerhalb der Timeline zu bewegen, wenn bei einem definierten Maßstab nicht die gesamte Timeline im Timeline-Bereich angezeigt wird.

6.5.4 REFERENZPOSITIONEN IN DER TIMELINE-ANZEIGE

Die folgenden Marken können platziert werden, um eine bestimmte Position in der Timeline zu definieren und um diese in Schneidvorgängen zu verwenden.



NOWLINE

Dies ist der blaue vertikale Marker, der die aktuelle Position auf der Timeline anzeigt. Dieser wird zum Durchsuchen der Timeline oder markieren einer Einfügeposition verwendet.

MARK IN- / MARK OUT-PUNKTE

Der Mark IN-Punkt wird mit einer grünen vertikalen Linie in der Timeline dargestellt.

Der Mark OUT-Punkt wird mit einer roten vertikalen Linie in der Timeline dargestellt.

Mit eingefügten Mark IN- und Mark OUT-Punkten können Sie Medien einfacher in der Timeline platzieren.

6.5.5 TIMELINE-ELEMENT IN DER TIMELINE-ANZEIGE

ERLÄUTERUNG

Das Timeline-Element ist der Teil des Mediums, das zur Timeline hinzugefügt und als Block auf der Timeline angezeigt wird. Es entspricht einer Spur eines auf der Timeline eingefügten Clips:

ANGEZEIGTE STANDARDINFORMATIONEN

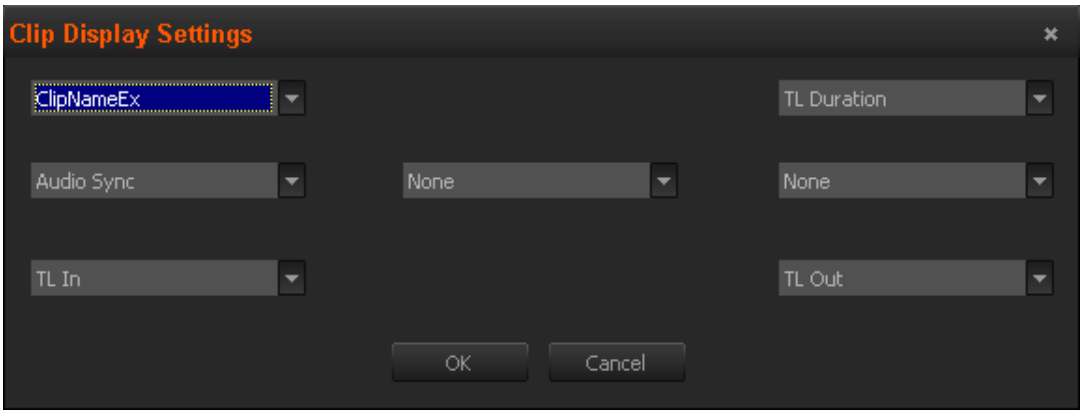
Die Elementanzeige an einer Spur kann bis zu sieben Informationsfelder enthalten. Standardmäßig werden die folgenden Informationen angezeigt.

Position	Angezeigte Information
oben links	Clip-Name
oben rechts	Elementdauer
unten links	TL TC IN (TC IN des Elements in der Timeline)
unten rechts	TL TC OUT (TC OUT des Elements in der Timeline)

ÄNDERN DER STANDARDINFORMATIONEN

Die Standardinformationen können über den Befehl **Setting > Clip Display Settings** im Kontextmenü des Timeline-Elements (verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste in die Timeline-Anzeige klicken) geändert werden.

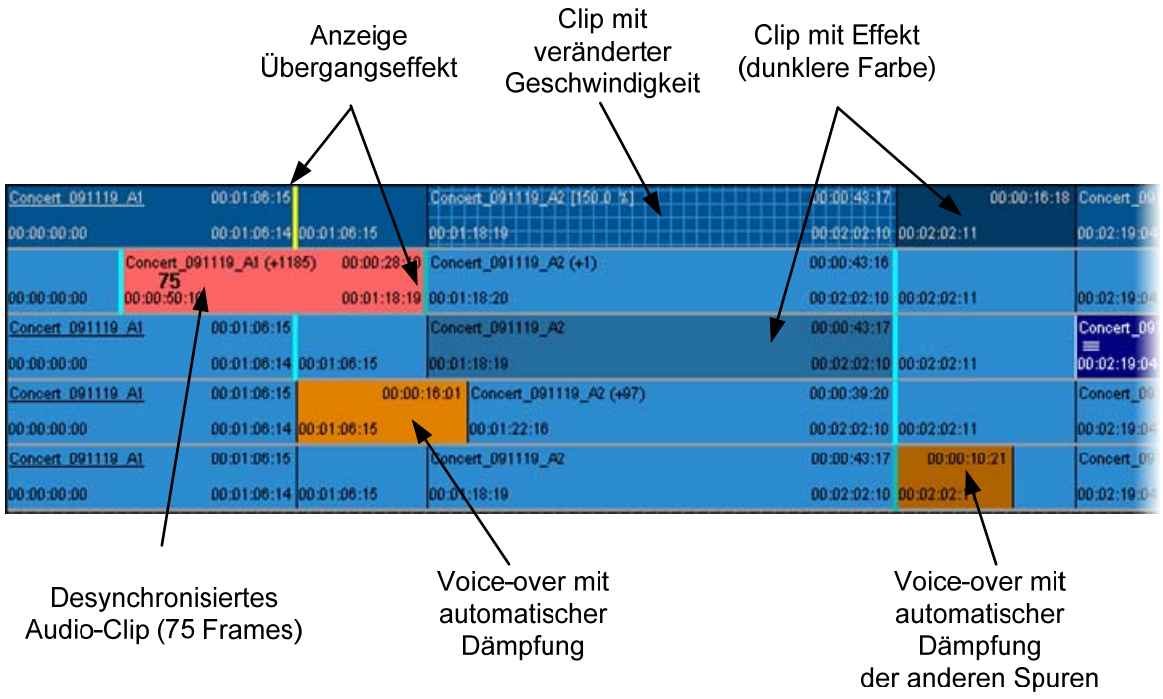
Dadurch wird das Fenster „Clip Display Settings“ geöffnet, in dem Sie angeben können, welche Informationen an den Timeline-Elementen angezeigt werden sollen:



6.5.6 FARBDARSTELLUNGEN IN DER TIMELINE-ANZEIGE

ÜBERSICHT

Zum besseren Erkennen der Prozesse und verschiedenen Aktionen, die auf der Timeline ausgeführt wurden, werden verschiedene Farben und Schattierungsarten verwendet.



Anmerkung

Die Farben der Spuren sehen in Ihren Bildschirm in Abhängigkeit von Ihren Einstellungen anders aus. Die Standardfarben der Timeline-Spuren können im Xedio Manager unter Software > Parameter Profiles > (Xedio) CleanEdit: Registerkarte „TL Colors“ geändert werden.

FARBEN AN DER VIDEOSPUR

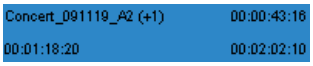
Video-Element ohne angewendete Effekte

Video-Element mit einer anderen Geschwindigkeit als 100 %

Video-Element mit FX (dunkleres Blauelement als normal)

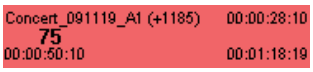
Video-Element mit einem „eingefrorenen“ Frame

FARBEN AN DER AUDIOSPUR



Normales Audio-Element in Sync. mit verknüpftem Video

Normales Audio-Element mit FX



Audio-Element, das aus Sync. mit dem verknüpften Video verschoben wurde

Normales Voice-over-Element

Voice-over, das die anderen Spuren (am gleichen Ausgang) dämpft

6.5.7 KONTEXTMENÜS FÜR TIMELINE-ELEMENTE

EINFÜHRUNG

Sie können über das Kontextmenü der Timeline auf verschiedene Befehle für die Timeline-Elemente zugreifen.

Das Kontextmenü ist verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Video- oder Audioelement auf der Timeline klicken.

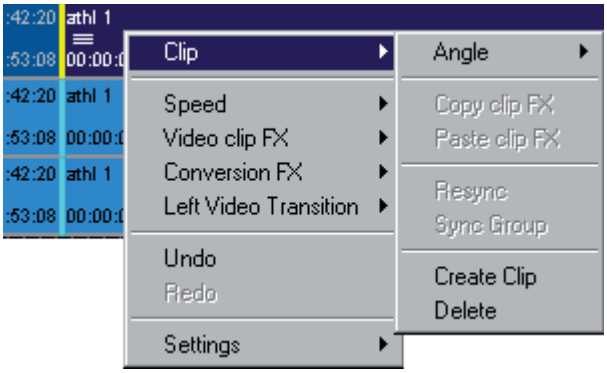
Die im Kontextmenü verfügbaren Befehle hängen von Folgenden ab:

- ob Sie mit der rechten Maustaste auf ein Video- oder Audioelement klicken
- ob das Element ausgewählt ist oder nicht
- wo sich der Mauszeiger befindet, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element klicken

Im folgenden Abschnitt werden die verschiedenen über das Kontextmenü verfügbaren Befehle vorgestellt. Weitere Informationen zu einigen der Befehle finden Sie in den jeweiligen Abschnitten des Handbuchs.

ALLGEMEINE BEFEHLE FÜR VIDEO- UND AUDIOELEMENTE

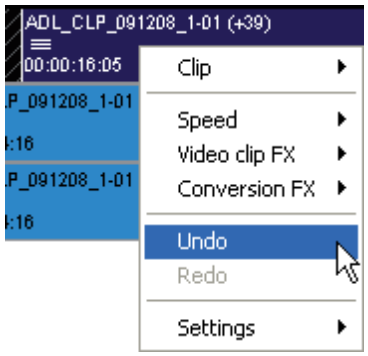
Clip-Befehle



Die Befehle für den **Clip** sind im Kontextmenü verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Video- oder Audioelement auf der Timeline klicken. Diese Aktionen sind sowohl für Video- als auch für Audio-Elemente verfügbar, mit Ausnahme der Option „Angle“, die nur bei einem Video-Element vorhanden ist:

Befehl	Erläuterung
Clip > Copy Clip FX	Kopieren der für das ausgewählte Element definierten Effekte
Clip > Paste Clip FX	Einfügen der Effekte (die über den Befehl „Copy Clip FX“ kopiert wurden) am ausgewählten Element
Clip > Resync	Synchronisieren eines ausgewählten nicht synchrones Audioelements mit dem Videoelement, das zum gleichen Clip oder zu einer synchronisierten Gruppe gehört. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.7.1 „Neusynchronisieren von verknüpften Clip-Elementen” auf Seite 128.
Clip > Sync Group	Anlegen einer synchronisierten Gruppe mit den ausgewählten Elementen. Wenn eines dieser synchronisierten Elemente verschoben wird, werden die anderen Elemente als desynchron angezeigt. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.7.5 „Gruppieren von Elementen in einer Sync-Gruppe” auf Seite 130.
Clip > Create Clip	Speichern des ausgewählten Elements als ein Clip in der Clip-Zone
Clip > Delete	Löschen des ausgewählten Elements

Befehle „Undo/Redo“

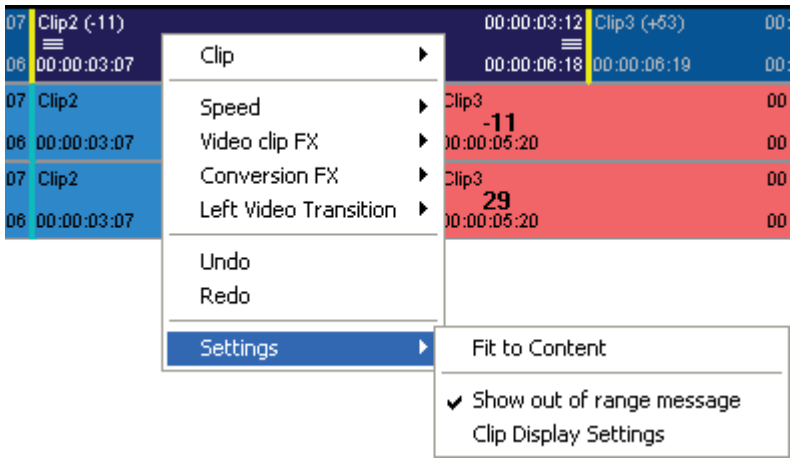


Die Befehle **Undo** und **Redo** sind an einem ausgewählten Video- oder Audioelement verfügbar, an dem eine Schnittbearbeitung vorgenommen wurde.

- Mit dem Befehl **Undo** kann der Benutzer die Schnittbearbeitung(en) abbrechen, die nach der letzten Speicherung vorgenommen wurden. Sie können die Schnittbearbeitungen auf durch Drücken von

abbrechen.
- Mit dem Befehl **Redo** kann der Benutzer die Schnittbearbeitung(en) erneut anwenden, die nach der letzten Speicherung abgebrochen wurden.

Befehl „Settings“



Die Befehle **Settings** sind verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Video- oder Audio-Element auf der Timeline klicken, unabhängig davon, ob das Element ausgewählt ist oder nicht. Die folgenden Aktionen sind verfügbar:

Befehl	Erläuterung
Fit to Content	Wenn der Schnitt hinter über die Timeline-Anzeige hinaus erweitert wird, passt dieser Befehl den gesamten Schnitt in die Timeline-Anzeige ein.
Show out of range message	Wenn der Befehl angeklickt wird, werden Warnmeldungen angezeigt, wenn kein Material zur Durchführung der angeforderten Schnittbearbeitung verfügbar ist

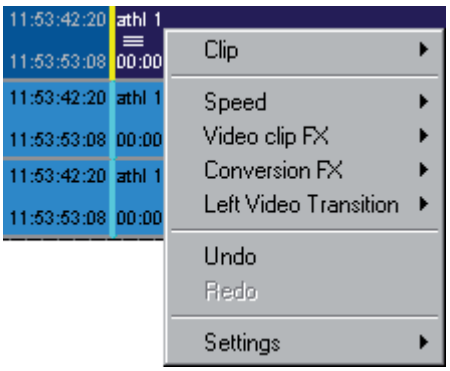
Befehl	Erläuterung
Clip Display Settings	Öffnen des Fensters „Clip Display Settings“, in dem Sie angeben können, welche Informationen an den Timeline-Elementen angezeigt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 6.5.5, „Timeline-Element in der Timeline-Anzeige “ auf Seite 90.

AUF VIDEOELEMENTE ANWENDBARE BEFEHLE

New!

Die Befehle **Clip > Angle**, **Speed**, **Video Clip FX**, **Conversion FX** und **Left/Right Transition FX** sind nur auf ausgewählte Videoelemente ausführbar.

Weitere Informationen über diese Befehle finden Sie in Abschnitt 7.5, „Ersetzen von Clips durch verknüpfte Clips“ auf Seite 123 (Befehl „Clip Angle“), in Abschnitt 7.10.2 auf Seite 138 (Befehl **Speed**) und in Kapitel 8, „Erweiterte Videobearbeitung“ auf Seite 146 (die anderen Befehle).



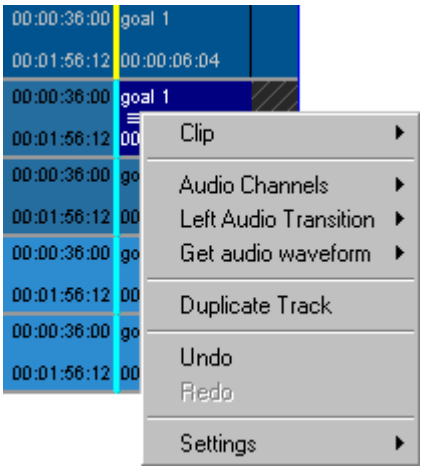
AUF AUDIO-ELEMENTE ANWENDBARE BEFEHLE

Die Befehle **Audio Channels, Right/Left Audio Transition, Get Audio Waveform** und **Duplicate Track** sind nur auf ausgewählte Audio-Elemente anwendbar.

Die Option **Audio Channels** wird in Abschnitt 9.3, „Audio-Routing, Wechsel und Stummschaltungen“ auf Seite 172 erläutert.

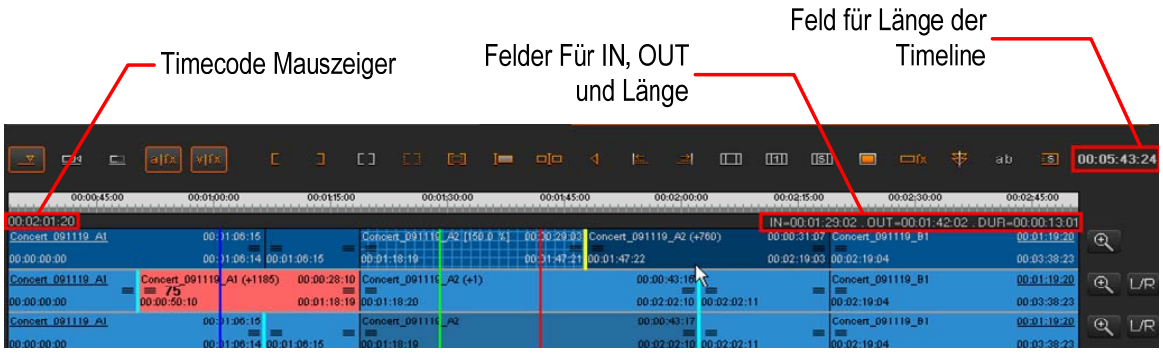
Die Optionen **Right/Left Audio Transition** werden in Abschnitt 9.2.5, „Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten zu Elementen der gleichen Spur“ auf Seite 168 erläutert.

Die Funktionen **Get Audio Waveform** und **Duplicate Track** werden in Abschnitt 9.5, „Weitere Audio-Funktionen“ auf Seite 177 erläutert.



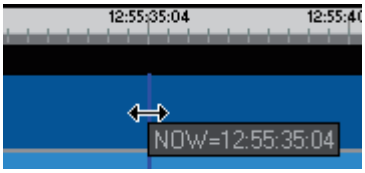
6.5.8 FELDER FÜR TIMECODE UND DAUER

Die in der Timeline-Anzeige angezeigten Timecode-Informationen werden im Folgenden kurz beschrieben. Diese Felder können nicht bearbeitet werden.



In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen, im obigen Screenshot hervorgehobenen Felder für TC und Dauer erläutert:

Angaben zu TC oder Dauer	Erläuterung
IN-Feld (Mark IN TC)	Das Feld IN, rechts oben in der Timeline-Anzeige, zeigt den Timecode der Position Mark IN auf der Timeline an, falls Mark IN-Punkte definiert wurden. Der Mark IN-Timecode wird in einem Tooltip angezeigt, wenn Sie den Cursor auf die grüne Linie für den Mark IN positionieren.
OUT-Feld (Mark OUT TC)	Das Feld OUT, rechts oben in der Timeline-Anzeige, entspricht dem Timecode der Position Mark OUT auf der Timeline an, falls Mark OUT-Punkte definiert wurden. Der Mark OUT-Timecode wird in einem Tooltip angezeigt, wenn Sie den Cursor auf die rote Linie für den Mark OUT positionieren.

Angaben zu TC oder Dauer	Erläuterung
DUR-Feld (Duration IN/OUT)	Das Feld **DUR**, rechts oben in der Timeline-Anzeige, entspricht der Dauer zwischen den auf der Timeline definierten Punkten Mark IN und Mark OUT.
Timeline-Dauer	Das Feld **Timeline Duration** befindet sich recht neben den Schnitt-Schaltflächen und zeigt die effektive Dauer der geladenen Timeline an, berechnet vom Start des ersten Elements bis zum Ende des letzten Elements.
Nowline TC	Der Timecode der Nowline wird angezeigt, wenn Sie den Cursor auf der Nowline positionieren:  Diese Information wird jedoch nicht als Feld in der Timeline-Anzeige angezeigt. Wenn Sie die Nowline an einem bestimmten TC der Timeline positionieren möchten, geben Sie diesen Timecode in das Feld **Nowline TC** des Recorder-Bereichs ein und drücken Sie **ENTER**.
TC-Mauszeiger	Wenn sich die Maus in der Timeline-Anzeige befindet, wird die Timecode-Position des Mauszeigers links oben in der Timeline-Anzeige angezeigt.

6.5.9 Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline

Einführung

In der Timeline-Anzeige werden 6 Spuren angezeigt: 1 Videospur und 5 Audiospuren. Für jede Audiospur werden an beiden Seiten der angezeigten Timeline-Spur Schaltflächen angezeigt.

Diese Schaltflächen ermöglichen die Steuerung einiger Eingangs- und Ausgangseinstellungen, die global für die jeweilige Spur verwendet werden. Obwohl auf eine Spur Elemente platziert wurden, kann jede Spur einzeln bearbeitet werden.

New!

SPURNAME UND AUDIOTYP IN DER TIMELINE

Die oberste Spur repräsentiert die Videospur.

Die anderen Spuren repräsentieren die in der Timeline verwendbaren Audiospuren. Es sind bis zu 5 Audiospuren verfügbar.

Im oberen Teil der Schaltflächen **Audiospur** wird jeweils der Name der entsprechenden Audiospur in der Timeline-Anzeige angegeben: von A1 bis A5.

Im unteren Teil der Schaltflächen **Audiospur** wird jeweils der Audio-Typ der zugehörigen Spur in der Timeline-Ansicht angegeben. In der Voreinstellung sind alle Audiospuren auf Stereo eingestellt. Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Schaltfläche **Audiospur** wird ein Kontextmenü angezeigt, in dem Sie den Typ der Audiospur festlegen können:

Sie können eine Audiospur stummschalten, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche **Audiospur** klicken. Es wird das folgende Symbol angezeigt:

AUSWAHL DER AUDIOSPUR FÜR BEARBEITUNGEN

Mit dem Kontrollkästchen **Track Selection** wählen Sie die Spuren aus, die bei Bearbeitungen (einschließlich Wiedergabe, Export und Rendering) berücksichtigt werden sollen.

Wenn ein Kontrollkästchen **Track Selection** vor dem Laden eines Clips deaktiviert wird, kann auf diese Timeline-Spur kein Audio geladen werden.

New!

Video- und Audiospuren können mit Hilfe der folgenden Tastenkürzel ausgewählt werden:

Spur	Kürzel für Aktivierung
Video	F4
A1	Ctrl + F5
A2	Ctrl + F6
A3	Ctrl + F7
A4	Ctrl + F8
A5	Ctrl + F9
Alles Audio	Ctrl + * 8

New!

AUSWÄHLEN VON AUDIOSPUREN FÜR DEN AUSGANG

Einführung

Auf der Grundlage des beim Anlegen des Schnitts ausgewählten Audio-Typs (im Fenster „Edit Properties“) wurden Typen für Ausgabespuren festgelegt, die im Recorder-Bereich angezeigt werden.

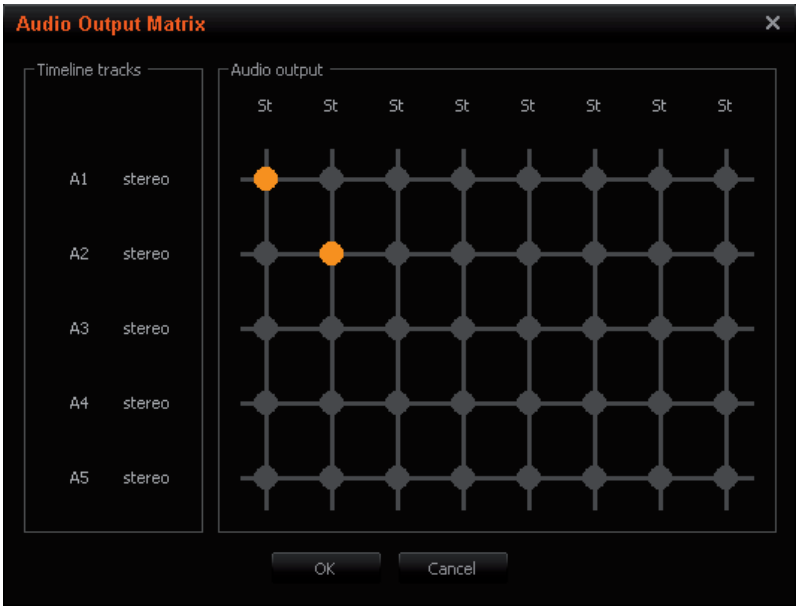
Von der Timeline ausgehend wird mit Hilfe einer Audio-Ausgangsmatrix festgelegt, welche Timeline-Spur zu welcher Ausgangsspur geroutet wird. Die Matrix wird durch Klicken auf die Schaltfläche **Audio Matrix** angezeigt. Die Matrix steht nur dann zur Verfügung, wenn in „Xedio Manager > Parameter Profiles > CleanEdit > Timeline“ der Parameter **Show Audio Matrix Button** aktiviert wurde.

Wenn die Schaltfläche **Audio Matrix** nicht aktiviert wurde, werden alle Audiospuren auf die Ausgangs-Stereospur 1 ausgegeben

Die Auswahl der Ausgangsspur, die zu jeder einzelnen Audiospur gehört, erfolgt anhand einer Audio-Ausgangsmatrix. Diese Matrix wird durch Klicken auf die Schaltfläche **Audio Matrix** angezeigt. Unter „Xedio Manager > Parameter Profiles > CleanEdit > Timeline“ muss der Parameter „Show Audio Matrix Button“ aktiviert worden sein.

Wenn die Schaltfläche **Audio Matrix** nicht aktiviert wurde, werden alle Audiospuren auf die Ausgangs-Stereospur 1 ausgegeben.

Überblick über die Audioausgabe-Matrix



Bereich „Timeline Tracks“

In diesem Bereich sind die Timeline-Spuren mit dem zugehörigen Audio-Typ, wie anhand der Kontextmenüs der Schaltflächen **Audiospur** festgelegt: Stereo oder 5.1.k

Bereich „Audio Output“

In diesem Bereich sind die verschiedenen Spuren dargestellt, auf die Sie die entsprechenden Timeline-Spuren, wie beim Anlegen des Schnitts (im Fenster „Edit Properties“) festgelegt, ausgeben können.

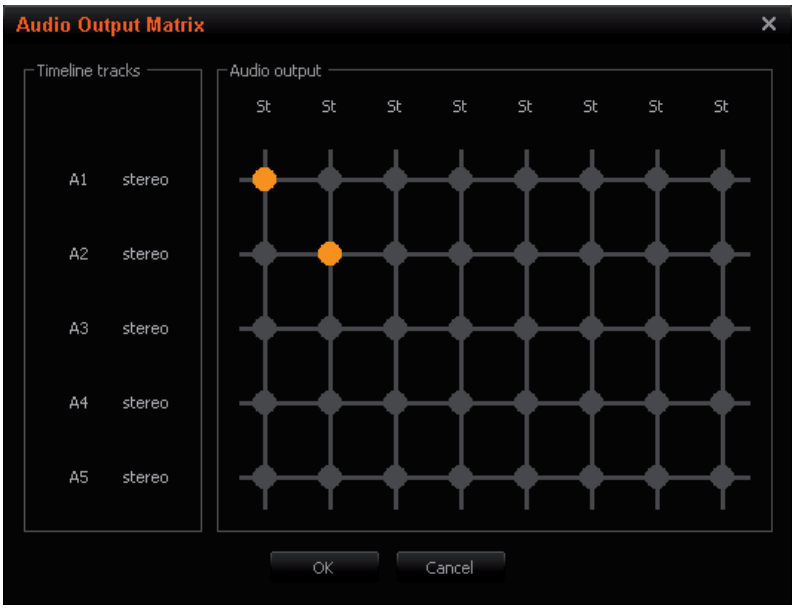
Matrix

Um die Ausgangsspur auszuwählen, auf die die einzelnen Timeline-Spuren wiedergegeben werden, klicken Sie auf den entsprechenden Schnittpunkt im Raster. Jede Auswahl wird durch einen orangefarbenen Punkt dargestellt. Diese Auswahlen werden bei der Wiedergabe, dem Rendern und dem Export berücksichtigt.

Mögliche Matrix-Anzeigen

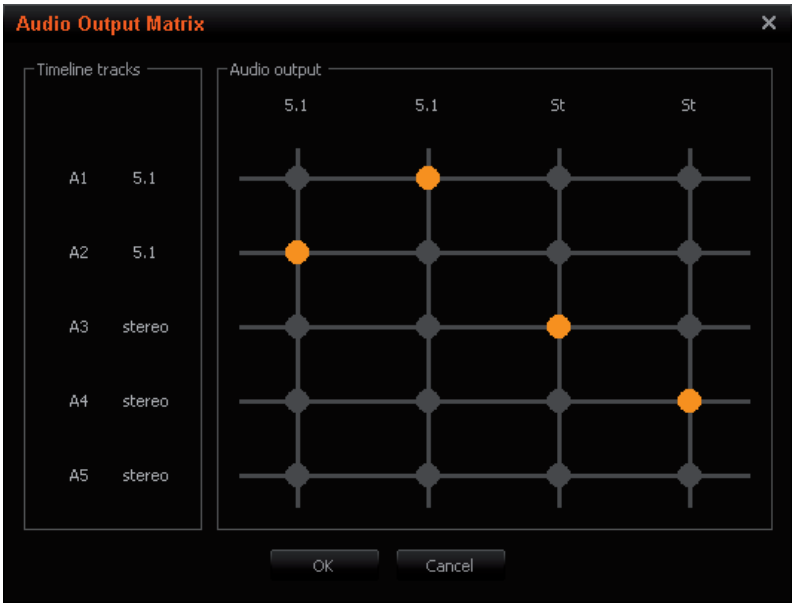
Im Folgenden finden Sie die vom Audio-Typ des Schnitts und der Timeline-Spuren abhängigen möglichen Anzeigen:

Stereo auf Stereo



keine weiteren Angaben erforderlich

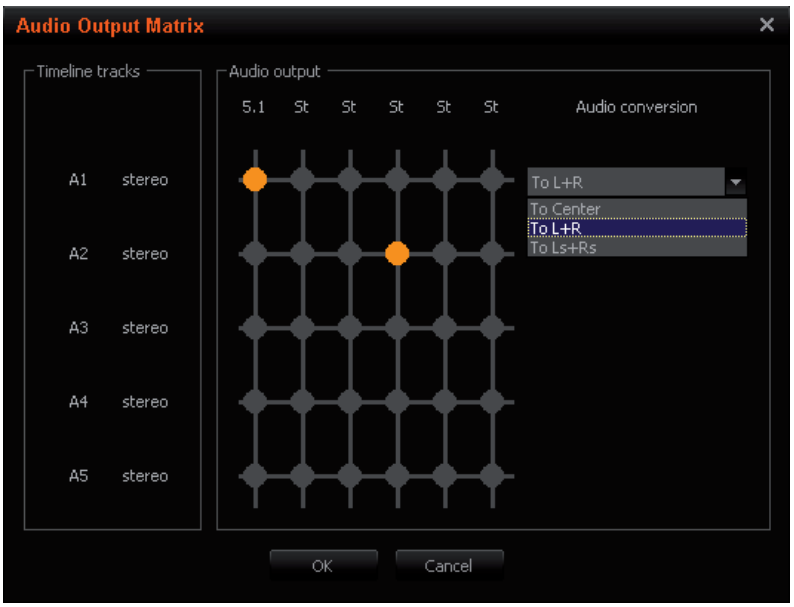
5.1 auf 5.1



keine weiteren Angaben erforderlich

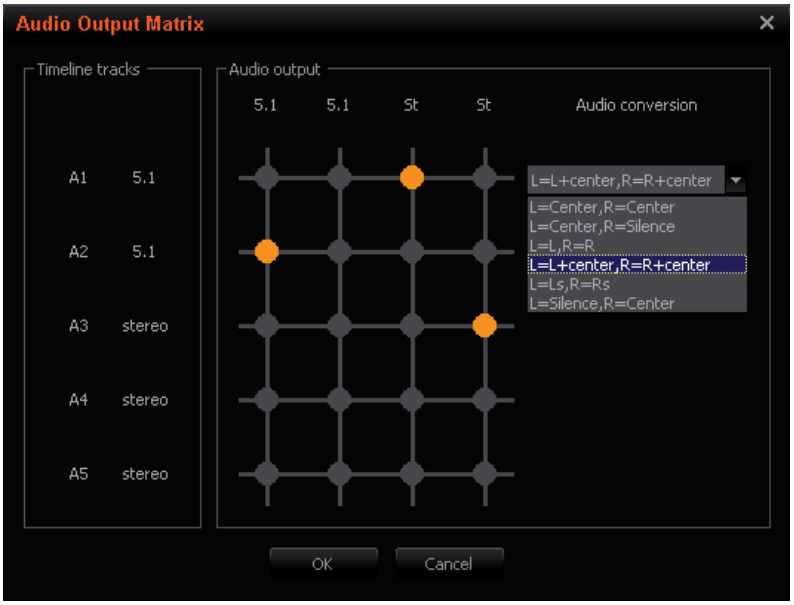
Stereo auf 5.1

Wenn Sie eine Stereo-Timeline-Spur auf eine 5.1-Ausgangsspur ausgeben, müssen Sie die Kanäle der 5.1.-Spur auswählen, auf die die Stereo-Kanäle ausgegeben werden sollen.



5.1 auf Stereo

Wenn Sie eine 5.1-Timeline-Spur auf eine Stereo-Ausgangsspur ausgeben, müssen Sie die Kanäle der 5.1.-Spur auswählen, die auf die Stereo-Kanäle ausgegeben werden sollen.



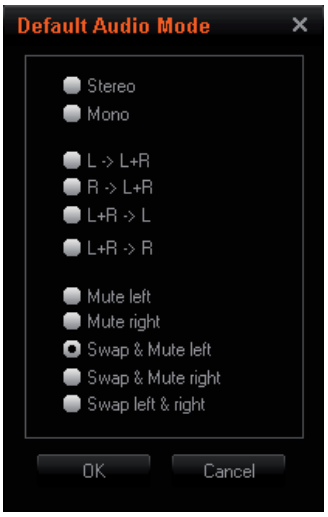
Wichtig

Sie müssen das Kontrollkästchen rechts der Schaltfläche **Audiospur** aktivieren, wenn Sie die entsprechende Audiospur ausgeben möchten. Andernfalls wird kein Material an die ausgewählte Ausgabespur gesendet.

AUDIO-ROUTING FÜR STEREOSPUREN

Die Schaltfläche **Stereo-Routing** ermöglicht die Definition von Audio-Routingoptionen für alle neuen, zu einer Stereospur in der Timeline hinzugefügten Clips. Diese Standard-Routingoptionen werden für jede einzelne Stereospur definiert und sind für 5.1-Spuren nicht verfügbar. Falls der Schaltflächentext in Orange angezeigt wird, wurde eine Routingoption definiert.

Zum Definieren des Audio-Routing klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Dialogfeld „Default Audio Mode“ zu öffnen. Wählen Sie anschließend eine der möglichen Einstellungen aus:



Nachdem Sie die Routingoptionen definiert haben:

- Werden Sie gefragt, ob Sie diese auf die Clips in der Timeline anwenden möchten (nach Bestätigung der Auswahl).
- Die Optionen werden automatisch auf neue, in die Timeline eingefügte Clips angewendet.

ZOOMEN VON SPUREN

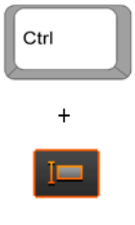
Mit der Schaltfläche **Zoom** wird die ausgewählte Audiospur in einer **Zoom**-Ansicht erweitert dargestellt. In der Zoom-Ansicht können Sie die folgenden Aktionen vornehmen:

- Anpassen von Crossfades an Übergängen (siehe Abschnitt 9.2.7 auf Seite 171)
- Anpassen von Audiopegeln der Clips (siehe Abschnitt 0 auf Seite 175)
- Anzeigen der Wave-Formen des Clips, die über den Befehl **Get audio waveform** aus dem Kontextmenü generiert werden (siehe 9.5.1 ‘So generieren Sie die Waveform eines Audio-Elements’ auf Seite 177)

6.5.10 BEARBEITUNGSSCHALTFLÄCHEN IM TIMELINE-BEREICH

Anhand der Timeline-Schaltflächen können Benutzer Clips in der Timeline platzieren und bearbeiten. In der folgenden Tabelle finden Sie eine kurze Beschreibung dieser Schaltflächen; deren Funktionsweise wird an den entsprechenden Stellen in den folgenden Abschnitten ausführlich erläutert.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Erläuterung
	(Wechseln zwischen den Modi)	Wenn Sie Bearbeitungen im Modus **Insert** (weiße Schaltfläche) ausführen, werden die vorhandenen Elemente in dem Schnitt verschoben, bevor der ausgewählte Clip in dem Schnitt platziert wird.
		Wenn Sie Bearbeitungen im Modus **Overwrite** (orange Schaltfläche) ausführen, wird der Inhalt des bereits vorhandenen Schnitts ersetzt.
		Wenn Sie einen Teil der Timeline mit der Aktion **Delete & Clear** (weiße Schaltfläche) löschen, bleibt der Bereich, aus dem das Element gelöscht wird, nach dem Löschvorgang leer.
		Wenn Sie einen Teil der Timeline mit der Aktion **Delete & Shift** (orange Schaltfläche) löschen, wird jedes Element rechts vom gelöschten Teil nach links verschoben, um die gelöschten Elemente zu ersetzen. Es werden ausschließlich die Clips auf den ausgewählten Spuren verschoben.
	(Wechseln zwischen EIN/AUS)	Wenn die Schaltfläche **Blank Fill** im Modus „Overwrite“ aktiv ist, wird das in die Timeline platzierte Medium in die leeren Bereiche der Timeline platziert.
	-	Wenn die Schaltfläche **AFX** aktiv ist, wird der Standard-Audio-Übergang automatisch an jedem neuen Clip in der Timeline angefügt. Der Standard-Audio-Übergangseffekt wird im Xedio Manager definiert: Software > Parameter Profiles > (Xedio)CleanEdit > Timeline, Registerkarte: DefaultAudioTransFx
	-	Wenn die Schaltfläche **VFX** aktiv ist, wird der Standard-Video-Übergang automatisch an jedem neuen Clip in der Timeline angefügt.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Erläuterung
		Der Standard-Audio-Übergangseffekt wird im Xedio Manager definiert: Software > Parameter Profiles > (Xedio)CleanEdit > Timeline, Registerkarte: DefaultVideoTransFx
	E oder I	Durch Klicken auf die Schaltfläche **Mark IN** wird an der Nowline-Position der Timeline ein IN-Punkt markiert.
	R oder O	Durch Klicken auf die Schaltfläche **Mark OUT** wird an der Nowline-Position der Timeline ein OUT-Punkt markiert.
	T	Durch Klicken auf die Schaltfläche **Mark Clip** wird der Mark IN-Punkt an den Anfang des ersten ausgewählten Element und der Mark OUT-Punkt an das Ende des letzten ausgewählten Clips gesetzt.
	G	Durch Klicken auf die Schaltfläche **Mark Reset** werden die Mark IN- und Mark OUT-Punkte gelöscht.
	Ctrl + P	Durch Klicken auf die Schaltfläche **IN OUT Delete** wird der Inhalt der Timeline zwischen Mark IN und Mark OUT an den ausgewählten Spuren (Kontrollkästchen vor der Spur) gelöscht.
	H	Die Schaltfläche **Select All** ermöglicht die Auswahl aller Timeline-Elemente von der Nowline-Position an den ausgewählten Spuren (Kontrollkästchen vor der Spur).
	Ctrl + H	Die Schaltfläche **CTRL + Select All** ermöglicht die Auswahl aller Timeline-Elemente bis zur Nowline-Position an den ausgewählten Spuren (Kontrollkästchen vor der Spur).
	Shift +	Wenn ein Mark IN und Mark OUT definiert ist, ermöglicht die Schaltfläche **SHIFT + Select All** die Auswahl der Elemente (alle Elemente) zwischen den Mark IN- und Mark OUT-Punkten der ausgewählten Spur.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Erläuterung
	H	
	P	Mit der Schaltfläche **Split** können Timeline-Elemente an der Nowline-Position in zwei Teile geteilt werden.
	C	Die Schaltfläche **Blank Clear** ermöglicht das Löschen der gemeinsamen leeren Zonen auf den ausgewählten Spuren ab der Nowline, wobei die Synchronisation zwischen den verschiedenen Spuren erhalten bleibt.
	-	Wenn mindestens zwei Timeline-Elemente ausgewählt sind, ermöglicht die Schaltfläche **Left** die Zuordnung der ausgewählten Elemente zur Linken. Das letzte ausgewählte Element wird als Referenzpunkt für die Linksausrichtung verwendet.
	-	Wenn mindestens zwei Timeline-Elemente ausgewählt sind, ermöglicht die Schaltfläche **Right** die Zuordnung der ausgewählten Elemente zur Rechten. Das letzte ausgewählte Element wird als Referenzpunkt für die Rechtsausrichtung verwendet.
	-	Die Schaltfläche **Extend** ermöglicht die Verlängerung oder Kürzung eines Clips an den ausgewählten Spuren, das Ändern der IN- und OUT-Punkte in eine Position, die durch Mark IN und Mark OUT auf der Timeline definiert sind Weitere Informationen zu dieser Verlängerungsfunktion finden Sie in Abschnitt 7.9.3 „Verlängern oder Kürzen eines Clips“ auf Seite 134.
	-	Die Schaltfläche **Extend Still** ermöglicht Folgendes: • Erweitern des IN-Punktes des ausgewählten Videoelements als Stand-Frame (0 % Bewegung) bis zu einem vor dem IN-Punkt definierten IN-Punkt. • Erweitern des OUT-Punktes des ausgewählten Videoelements als Stand-Frame bis zu einem nach dem OUT-Punkt definierten OUT-Punkt. Weitere Informationen zu dieser Funktion „Extend Still“ finden Sie in Abschnitt 7.9.4 „Verlängern eines Clips mit einem Stand-Frame“ auf Seite 136.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Erläuterung
	-	Die Schaltfläche **Extend Speed** ermöglicht Folgendes: • Erweitern des IN-Punktes eines Clips bis zu einem definierten Mark IN, ohne Veränderung des Inhalts • Erweitern des OUT-Punktes eines Clips bis zu einem definierten Mark OUT ohne Veränderung des Inhalts Der dabei erzielte Effekt ist ein SlowMotion- oder FastMotion-Clip. Weitere Informationen über diese Funktion finden Sie in Abschnitt 7.9.5, „Verlängern oder Kürzen eines Clips durch Ändern der Geschwindigkeit“ auf Seite 137.
	-	Die Schaltfläche **Color Insert** ermöglicht das Ersetzen des Timeline-Inhalts durch eine Farbeinblendung zwischen einem definierten Mark IN und Mark OUT. Die Einblendungsdauer und -Farbe werden definiert, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche **Color Insert** klicken und im Kontextmenü die Option **Properties** auswählen.
	-	Die Schaltfläche **Audio/Video Fx** ermöglicht Folgendes: • Einfügen von Farben am Videoübergang des nächsten oder vorherigen Cuts (siehe Abschnitt 8.2.6) • Ändern der Audiopegel (siehe Abschnitt 0) • Anlegen von Standard-Audioübergängen (siehe Abschnitt 9.2.6) Solche Audio-Effekte können auf ausgewählten Clips, auf ganzen Audiospuren oder verschiedene ausgeführt werden. Wenn Sie den Effekt auf die gesamte Spur anwenden möchten, entfernen Sie falls vorhanden Mark IN und Mark OUT, und platzieren Sie die Nowline am Anfang des Schnitts, indem Sie die Taste **Home** drücken.
	-	Die Schaltfläche **Cue** ermöglicht die Ausrichtung von Audio- oder Video-Ereignissen der ausgewählten Spuren an der Nowline oder an definierten Cue-Punkten.
	-	Die Schaltfläche **ab** ermöglicht das Invertieren von Audio-Clips zwischen zwei Audiospuren, ab der Nowline.

Schaltfläche	Tastatur-kürzel	Erläuterung
		Diese Option ist aktiviert, wenn Sie den Nowline an der gewünschten Stelle platzieren und zwei Audiospuren aus der Nowline auswählen.
	-	Mit Hilfe der Schaltfläche **S** können Sie FastMotion-Clips rendern. Diese Schaltfläche wird aktiviert, sobald ein FastMotion-Clip in der Timeline erkannt wird.

Anmerkung

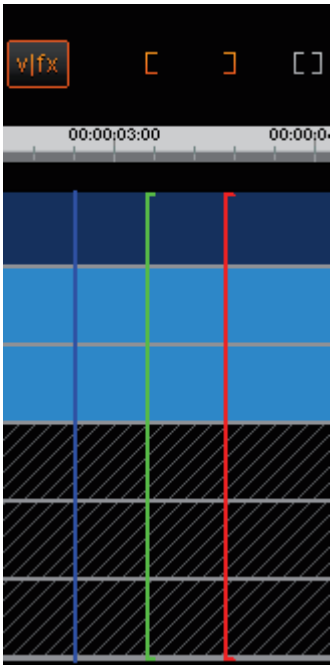
In Anhang 1 wird die Verwendung der ShuttlePRO-Tasten für die Bearbeitungsfunktionen ausführlich beschrieben.

7. Allgemeine Bearbeitungen

7.1 MARKIEREN VON POSITIONEN AUF DER TIMELINE

7.1.1 HINZUFÜGEN VON MARKIERUNGEN

Mit Hilfe der im folgenden Screenshot angezeigten Schaltflächen können Sie Punkte im Schnitt exakt auf der Timeline markieren. Mit diesen Marken können Sie Ihre Clips in der Timeline platzieren, aber auch in vielen anderen Bearbeitungen.



Die folgenden Marken können in der Timeline definiert werden:

Name	Erläuterung	Für die Definition der Marke ...
Nowline	blaue Vertikale, die die aktuelle Position auf der Timeline anzeigt	klicken Sie auf dem Timeline-Regler, wo Sie die Nowline platzieren möchten.
Mark IN	grüne Vertikale, die die aktuelle Position eines Mark IN-Punktes anzeigt	Platzieren Sie die Nowline an der gewünschten Position und klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark IN** .
Mark OUT	rote Vertikale, die die aktuelle Position eines Mark OUT-Punktes anzeigt	Platzieren Sie die Nowline an der gewünschten Position und klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark OUT** .

7.1.2 HINZUFÜGEN VON MARK IN UND MARK OUT ÜBER VERSCHIEDENEN ELEMENTEN

Sie können auch mit Hilfe der Schaltfläche **Mark Clip** Mark IN- und Mark OUT-Punkte zwischen ausgewählten Elementen hinzufügen.

Klicken Sie auf ein Element vor dem Sie ein Mark IN und auf ein Element nach dem Sie ein Mark OUT platzieren möchten, bevor Sie auf klicken.

7.1.3 ENTFERNEN VON MARKERN

Die folgende Tabelle enthält eine Übersicht, wie Mark IN- und Mark OUT-Punkte aus der Timeline gelöscht werden:

Zum Entfernen von ...	Gehen Sie wie folgt vor:
Mark IN	Drücken Sie auf der Tastatur .
Mark OUT	Drücken Sie auf der Tastatur .
Mark IN und Mark OUT	Drücken Sie auf der Tastatur oder klicken Sie in der Timeline auf .

7.2 METHODEN FÜR DAS AUSWÄHLEN

7.2.1 AUSWÄHLEN EINES CLIPS

Um ein Element eines Clips auszuwählen, positionieren Sie den Mauscursor auf das Element und klicken Sie.

Das ausgewählte Element wird in dunkelblau angezeigt (oder wie im Xedio Manager unter Software > Parameter Profiles > (Xedio) CleanEdit: Registerkarte „TL Colors“ definiert).

Mit Hilfe der **CTRL**-Taste können Sie mehrere nicht fortlaufende Elemente und mit der der **SHIFT**-Taste mehrere fortlaufende Elemente für dieselbe Funktion auswählen.

7.2.2 AUSWÄHLEN VON ELEMENTEN IN ABHÄNGIGKEIT VON DER NOWLINE ODER MARK-POSITIONEN

In der folgenden Tabelle wird erläutert, wie Sie Elemente ab der Nowline, bis zur Nowline oder zwischen Mark IN und Mark OUT auswählen. In allen Fällen erfolgt die Auswahl an gesamten Elementen, nicht ab den Mark-Positionen:

Für die Auswahl aller Elemente (gesamte Elemente) ...	**Gehen Sie wie folgt vor:**
ab der Nowline bis zum Ende des Schnitts	Klicken Sie auf oder drücken Sie .
vom Beginn des Schnitts bis zur Nowline	Klicken Sie auf + oder drücken Sie +
zwischen Mark IN und Mark OUT	Klicken Sie auf + oder drücken Sie +

7.3 PLATZIEREN VON CLIPS AUF DER TIMELINE

7.3.1 EINFÜHRUNG

Verschiedene Methoden zum Hinzufügen eines Clips zu einem Schnitt

Ihnen stehen viele Möglichkeiten zum Hinzufügen von Clips zu Ihrem Schnitt zur Verfügung. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Methoden zum Platzieren eines Clips in Ihrem Schnitt:

- Ziehen des Clips in die Clip-Zone bei aktiviertem Symbol **Fill**.

  Dadurch wird der Clip an das Ende der Timeline angehängt.
- Ziehen des Clips aus der Clip-Zone in eine gegebene Position im Schnitt.
- Ziehen des Clips aus dem Player in eine gegebene Position im Schnitt.

Mögliche Positionen eines Clips in einem Schnitt

In Abhängigkeit von ausgewählten Modus „Insert/Overwrite“ können Sie einen Clip in die folgenden Positionen in der Timeline ziehen:

- an das Ende des Schnitts
- an einem Übergang
- an der Nowline
- an einem Mark IN- oder Mark OUT-Punkt
- zwischen einem Mark IN- und Mark OUT-Punkt
- an beliebiger Stelle in einem Schnitt

Dies wird in den folgenden Abschnitten detailliert erläutert.

7.3.2 WICHTIGE VORAUSSETZUNGEN

EINFÜHRUNG

Bevor Sie einen Clip in einen Schnitt ziehen, müssen Sie stets die folgenden Bedienschritte durchführen:

1. Wählen Sie den Modus „Insert“ (Einfügen) oder „Overwrite“ (Überschreiben) über die entsprechende Schaltfläche **Insert/Overwrite** in der Timeline:
2. Wählen Sie die zum Schnitt hinzuzufügenden Clip-Spuren.

Dieser Abschnitt enthält detailliertere Informationen zu diesen Schritten.

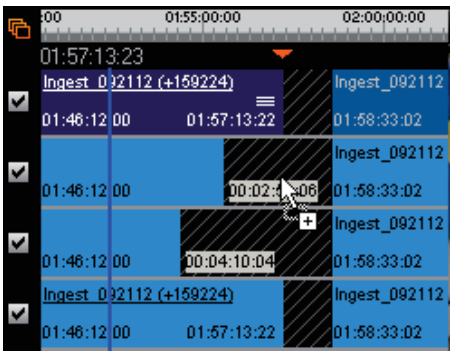
MODI „INSERT“ (EINFÜGEN) UND „OVERWRITE“ (ÜBERSCHREIBEN) WECHSELN

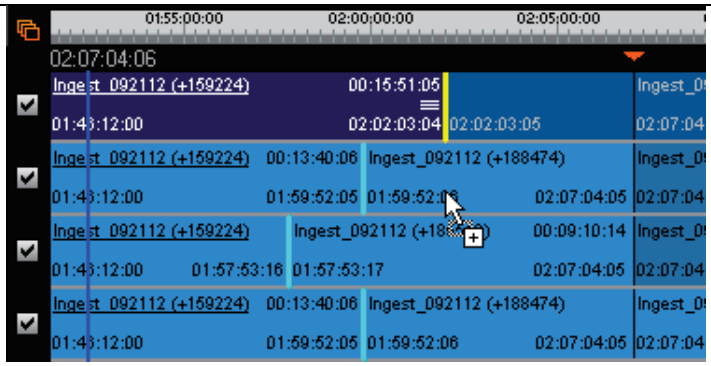
Bevor Sie einen Clip auf die Timeline ziehen, müssen Sie die Art und Weise definieren, wie Sie diesen einfügen möchten. Es stehen zwei Modi zur Verfügung: **Überschreiben** oder **Einfügen**.

Sie wählen den Modus und wechseln zwischen beiden Modi durch:

- Klicken auf das Symbol **Overwrite** (Überschreiben) / **Insert** (Einfügen) (linkes Symbol über der Timeline)
- Drücken der Taste

auf der Tastatur.

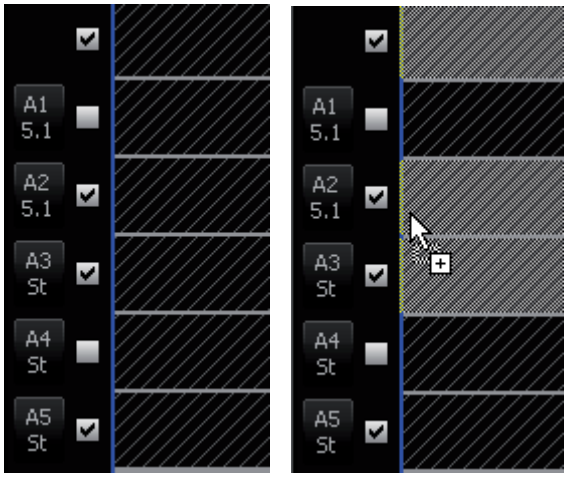
Modus		Erläuterung
Overwrite (Voreinstellung)	(weiß)	Hinzufügen des Mediums in die Timeline, Überschreiben des vorhandenen Mediums ab der ausgewählten Position. Mit anderen Worten: das Medium in der Timeline wird ab dem Einfügepunkt für die Dauer des eingefügten Mediums entfernt.
Insert	(orange)	Hinzufügen des Mediums in die Timeline ohne Überschreiben des vorhandenen Mediums und drücken der vorhandenen Elemente in der Timeline hinter diese Position. In diesem Modus können Sie das Medium nur auf den Clip-Grenzen einfügen, welche allgemein für alle ausgewählten Spuren sind. Die leeren Bereiche werden nicht berücksichtigt. Der mögliche Einfügepunkt wird mit einem roten Pfeil an der Spitze der Timeline angezeigt: 



AUSWÄHLEN DER ZUR TIMELINE HINZUZUFÜGENDEN SPUREN UND IHRES AUDIO-TYPS

Beim Platzieren eines Clips in die Timeline gelten folgende Einschränkungen:

- Das Ablegen des Clips auf den Videobereich der Timeline ist nicht zulässig. Diese Regel wird nicht auf einen Clip angewendet, der ausschließlich ein Videoelement enthält.
- Es müssen Timeline-Audiospuren (anhand des Kontrollkästchens) ausgewählt werden.



- Das Ablegen von Clips in die Timeline ist nur zwischen Audiospuren gleichen Typs möglich. Sie können keine Stereospur auf eine 5.1-Spur ablegen. Die Typen der Timeline Audiospuren müssen entsprechend der Audiotypen der Clipspuren festgelegt sein: wenn der Clip zwei 5.1-Spuren und 2 Stereospuren enthält, müssen diese in der Timeline festgelegt sein.
- Die Anzahl der Audiospuren des Clips darf die Anzahl der verfügbaren Timeline-Spuren nicht übersteigen. Ein Clip mit 5 Stereospuren kann nicht abgelegt werden, wenn in der Timeline eine 5.1-Spur festgelegt wurde, da in diesem Fall nur 4 Stereospuren verfügbar sind.

- In der Timeline sind nur 5 Audiospuren verfügbar. Daher ist es nicht möglich, einen Clip mit mehr als 5 Audiospuren abzulegen. Wenn der Clip mehr als 5 Audiospuren enthält:
  - Wenn Sie einen Clip aus dem Player auf die Timeline ziehen, werden nur die im Player mit den Spur-Auswahlschaltflächen ausgewählten Spuren zum Schnitt hinzugefügt:
  - Wenn Sie einen Clip aus der Clip-Zone zur Timeline ziehen, werden nur die aktiven Spuren des Clips zum Schnitt hinzugefügt.

7.3.3 Tools zum einfachen Positionieren der Clips in der Timeline

Clip-Schatten während des Ziehens

Wenn Sie einen Clip in der Timeline platzieren, wird ein Schatten angezeigt, der dem Clip entspricht (von Mark IN bis Mark OUT), um anzuzeigen, wo der Clip positioniert wird.

Magneteffekt

Wenn Sie den Clip um einen Marker (egal welcher Marker) platzieren, können Sie über einen Magneteffekt den Clip präzise an der gewünschten Position platzieren.

7.3.4 Platzieren der Clips in einem Schnitt in Abhängigkeit von der gewünschten Position

Vorausgehende Schritte

Bevor Sie einen Clip in einen Schnitt ziehen, müssen Sie stets die folgenden Bedienschritte durchführen:

1. Wählen Sie den Modus „Insert“ (Einfügen) oder „Overwrite“ (Überschreiben) über die entsprechende Schaltfläche Insert/Overwrite in der Timeline:
2. Wählen Sie die zum Schnitt hinzuzufügenden Clip-Spuren.

Dieser Abschnitt enthält detailliertere Informationen zu diesen Schritten.

Anmerkung

Wenn Sie Clips im Modus „Insert“ platzieren, können Sie nur die Schaltfläche **Fill** verwenden, oder platzieren Sie den Clip auf einem Übergang oder am Ende des Schnitts. Die anderen Optionen stehen nicht zur Verfügung.

AUTOMATISCHES ANFÜGEN EINES CLIPS AN DAS ENDE EINES SCHNITTS (FILL)

Wenn die Schaltfläche **Fill** aktiviert ist (orange) und der Clip in die Zone „Clips“ des Projektbereichs gezogen wird, wird dieser auch an das Ende allen zurzeit auf der Timeline vorhandenen Materials platziert.

PLATZIEREN EINES CLIPS AN DAS ENDE EINES SCHNITTS ODER AN EINEN ÜBERGANG

Zum Hinzufügen eines Clips an das Ende des letzten Clips der Timeline oder an einen Übergang ziehen Sie den Clip an die gewünschte Position:

- Im Modus „Overwrite“ können Sie den Magneteffekt verwenden, um den Clip exakt nach dem letzten Frame oder an dem Übergang zu platzieren.
- Im Modus „Insert“ wird ein oranger Pfeil nach unten über der Timeline, um festzulegen, an welcher Stelle der Clip platziert werden soll.

PLATZIEREN EINES CLIPS MIT HILFE NOWLINE, MARK IN ODER MARK OUT

In der folgenden Tabelle werden die wichtigsten Optionen zum Definieren der Position eines Clips vorgestellt, wenn dieser mit der Nowline, der Mark IN- oder Mark OUT-Position an die Timeline angefügt wird Diese Aktionen können ausschließlich im Modus „Overwrite“ durchgeführt werden.

Zum Positionieren des IN-Punkts des Clips ...	**Gehen Sie wie folgt vor:**
• am IN-Punkt eines Clips in dem Schnitt ODER • an der Nowline in dem Schnitt	Ziehen Sie den Clip direkt auf den Übergang oder die Nowline und lassen Sie die Maustaste los.
• am Mark IN in dem Schnitt	Ziehen Sie den Clip links neben den Mark IN und lassen Sie die Maustaste los.
• am Mark OUT in dem Schnitt	Ziehen Sie den Clip rechts neben den Mark OUT und lassen Sie die Maustaste los.

Zum Positionieren des OUT-Punkts des Clips ...	**Gehen Sie wie folgt vor:**
• an der Nowline in dem Schnitt	Ziehen Sie den Clip direkt auf die Nowline, während Sie die Taste **CTRL** gedrückt halten.

	Lassen Sie anschließend die Maustaste los.
• am Mark IN in dem Schnitt	Ziehen Sie bei gedrückter Taste **CTRL** den Clip links neben den Mark IN und lassen Sie die Maustaste los.
• am Mark OUT in dem Schnitt	Ziehen Sie bei gedrückter Taste **CTRL** den Clip rechts neben den Mark OUT und lassen Sie die Maustaste los.

PLATZIEREN EINES CLIPS AN BELIEBIGER STELLE AUF DER TIMELINE

Zum Platzieren des Clips an einer beliebigen Stelle in der Timeline ziehen Sie den Clip an die gewünschte Position und lassen Sie die Maustaste los.

Während des Ziehens wird ein Schatten angezeigt, der dem Clip entspricht, um anzuzeigen, wo der Clip positioniert wird. Außerdem zeigt das Timecode-Feld oben links von der Timeline den Mauszeiger an.

PLATZIEREN EINES CLIPS ZWISCHEN MARK IN UND MARK OUT (FIT TO FILL)

Ein Clip (oder ein Teil eines Clips zwischen einem im Player definierten Mark IN und Mark OUT) kann in die Timeline zwischen definierte Mark IN- und Mark OUT-Punkte gezogen werden Diese Funktion wird auch **Fit to Fill** oder **Four-Point-Edit** genannt.

Für den Fall, dass die Länge des Clips von der Länge zwischen den Mark IN- und Mark OUT-Punkten in der Timeline abweicht, stehen zum Einfügen des Clips mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

- Ziehen Sie den Clip zwischen die Mark IN- und Mark OUT-Punkte in der Timeline.

  Der IN-Punkt des Clips stimmt mit den Mark IN auf der Timeline überein und die Clip-Länge wurde geändert.

- Ziehen Sie den Clip bei gedrückter Taste **CTRL** zwischen die Mark IN- und Mark OUT-Punkte in der Timeline.

  Der OUT-Punkt des Clips stimmt mit den Mark OUT auf der Timeline überein und die Clip-Länge wurde geändert (ab seinem IN-Punkt).

- Ziehen Sie den Clip bei gedrückter Taste **ALT** zwischen die Mark IN- und Mark OUT-Punkte in der Timeline.

  Der Clip wird zwischen die Marker in der Timeline platziert. Die Clip-Länge entspricht der in Player festgelegten Länge, aber die Geschwindigkeit wird automatisch berechnet und hängt von der Dauer zwischen den Timeline-Markern ab.

7.3.5 HINZUFÜGEN EINS CLIPS ZUM AUFFÜLLEN IN EINEN LEEREN BEREICH IN DER TIMELINE

EINFÜHRUNG

Wenn Clips im Modus **Blank Fill** auf der Timeline platziert werden, um leere Bereiche auf der Timeline zu füllen, in denen sich keine Medien befinden. In diesem Modus wird sichergestellt, dass der nachfolgende Clip auch dann nicht überschrieben wird, wenn der Clip länger als die aufzufüllende Leerstelle ist. Dieser Modus funktioniert ausschließlich in Kombination mit dem Modus „Overwrite“.

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um den Modus **Blank Fill** zu aktivieren. Die Schaltfläche wird anschließend in Orange angezeigt.

METHODEN

In Abhängigkeit vom gewünschten Ergebnis stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Ziehen Sie den hinzuzufügenden Clip an den Beginn des leeren Bereichs:

  Der IN-Punkt des Clips entspricht dem Beginn des leeren Bereichs.

- Ziehen Sie den Clip an eine beliebige Stelle in dem leeren Bereich.

  Der IN-Punkt des hinzuzufügenden Punktes wird dort abgelegt, wo Sie die Maustaste loslassen.

- Ziehen Sie den Clip in den leeren Bereich, während Sie die Taste **CTRL** gedrückt halten.

  Der OUT-Punkt des hinzuzufügenden Punktes wird an das Ende des leeren Bereichs angepasst

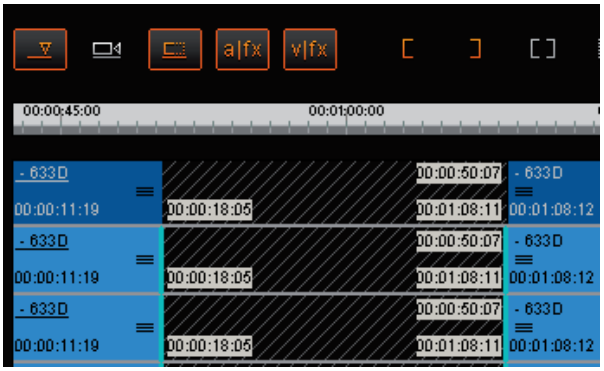
- Ziehen Sie den Clip in den leeren Bereich, während Sie die Taste **ALT** gedrückt halten.

Wenn der Clip...	**Dann...**
größer als die Lücke in der Timeline ist	Die Clipgeschwindigkeit wird verringert, damit der Clip in den leeren Bereich passt.
kleiner als die Lücke in der Timeline ist	Die Clipgeschwindigkeit wird erhöht, damit der Clip in den leeren Bereich passt. Es müssen die folgenden Kriterien erfüllt sein: • In Xedio Manager > Softwares > Parameter Profiles > muss der Parameter „Can Accelerate“ aktiviert sein. • Die mit dem Parameter „Max Fast Motion Speed“ festgelegte maximale Geschwindigkeit darf nicht überschritten werden.

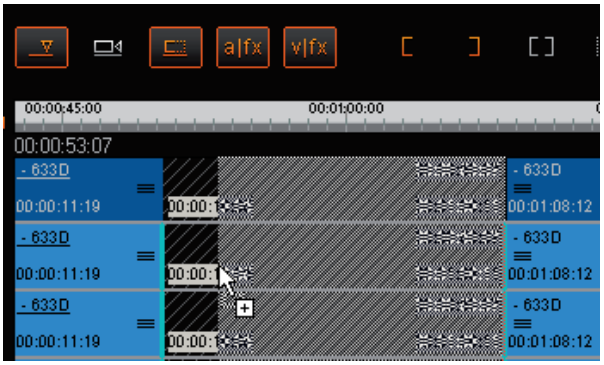
BEISPIEL

Die folgenden Screenshots zeigen Sie Situation vor, während und nach dem Ziehen und Ablegen mit der Option „Blank Fill“. Der Clip wird in diesem Fall am Beginn des leeren Bereichs abgelegt.

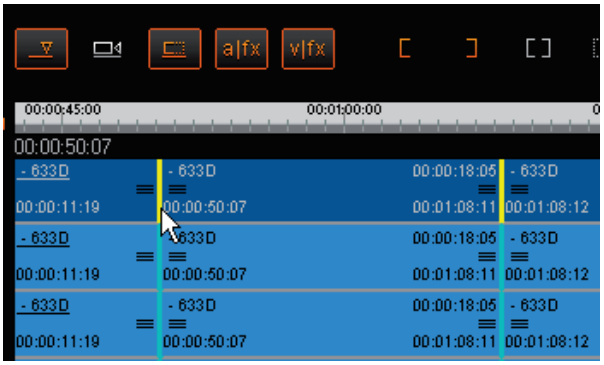
Vor



Während



Danach



7.4 VERSCHIEBEN VON CLIPS ODER ELEMENTEN AUF DER TIMELINE

Anmerkung

Die Modi „Overwrite“ und „Insert“ treffen auch für das Verschieben zu.

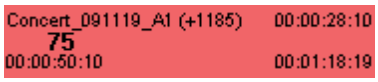
7.4.1 VERSCHIEBEN EINES CLIPS ODER ELEMENTS AUF DER TIMELINE

Zum Verschieben eines Clips beliebig auf der Timeline wählen Sie zuerst den Clip aus (siehe Abschnitt 7.2) und ziehen Sie den Clip anschließend in die neue Position.

Das Verschieben der Elemente des Schnitts kann durch den „Magneteffekt“ vereinfacht werden. Dieser Effekt „heftet“ die Elemente an, wenn sie in die Nähe von Nowline, Mark IN, Mark OUT oder einer Clip-Kante auf den bereits auf der Timeline vorhandenen Elementen verschoben werden.

Anmerkung

Wenn ein ausgewähltes Element mit anderen Elementen verknüpft ist (z. B. das Video-Element aus einem Clip mit verknüpften Audioelementen), geht beim Verschieben von lediglich einem dieser Elemente die Synchronisation zwischen den Elementen verloren. In der Timeline wird dies durch den Wechsel des verknüpften Audios in Rot angezeigt.



Weitere Informationen Neusynchronisieren von Elementen finden Sie in Abschnitt 7.7.1 „Neusynchronisieren von verknüpften Clip-Elementen“ auf Seite 128.

7.4.2 VERSCHIEBEN EINES AUDIO-CLIPS ZWISCHEN SPUREN, OHNE DIE HORIZONTALE POSITION DES CLIPS ZU VERÄNDERN

Sie können ein Audio-Element zwischen Spuren verschieben, ohne seine Position im Vergleich zu anderen Elementen des Clips zu verändern. Dadurch wird die Audio-Desynchronisierung verhindert.

Zum Verschieben eines Audio-Elements zwischen Spuren, ohne die horizontale Position des Clips zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Clip aus, indem Sie mit der linken Maustaste einmal auf den Clip klicken.
2. Halten Sie die Taste **SHIFT** gedrückt.
3. Ziehen Sie den Clip in die gewünschte Audiospur.

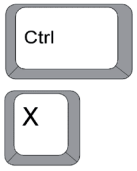
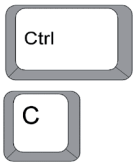
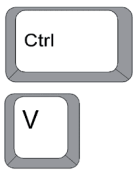
7.4.3 VERSCHIEBEN VERSCHIEDENER ELEMENTE AUF DER TIMELINE

Mit Hilfe der folgenden Tastenkombinationen können Sie ein oder mehrere in der Timeline ausgewählte Elemente ausschneiden, kopieren und einfügen.

Mit

oder

und Klicken auf die auszuwählenden Elemente können Sie mehrere Clips Elemente auswählen.

Aktion	Tasten	Erläuterung
Ausschneiden von Elementen		Entfernt die ausgewählten Elemente aus dem Schnitt und speichert diese in der Zwischenablage, um diese anschließend an einer neuen Position in der Timeline einzufügen.
Kopieren von Elementen		Kopiert die ausgewählten Elemente in die Zwischenablage, um diese anschließend an einer neuen Position in der Timeline einzufügen.
Einfügen von Elementen		Fügt die ausgewählten Elemente an der Nowline ein. Das Element, das sich am weitesten links auf der Timeline befindet, wird an der Nowline-Position eingefügt, die anderen werden weiter rechts eingefügt, entsprechend ihrer ursprünglichen Position im Vergleich zum ersten Element.

7.5 ERSETZEN VON CLIPS DURCH VERKNÜPFTE CLIPS

7.5.1 EINFÜHRUNG

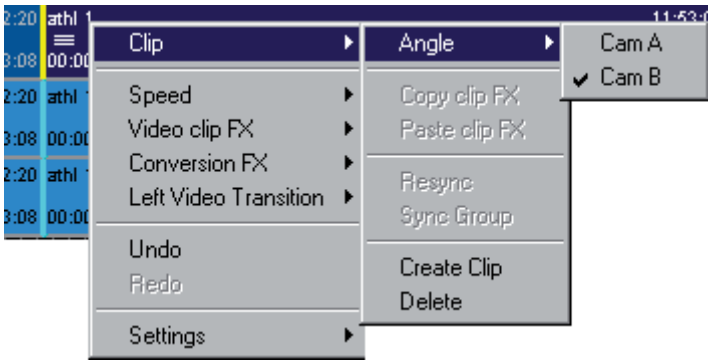
Verknüpfte Clips können auf verschiedene Weise kreiert werden, wie z. B.:

- Clips wurden von verkoppelten Recorderkanälen in IPDirector kreiert und anschließend an Xedio Suite gesendet.
- Clips wurden auf mehreren Recorderkanälen eines EVS Videoservers kreiert und anschließend anhand der Registerkarte „EVS Server“ von Xedio Importer oder Media Importer importiert.
- Server-Recorderkanäle wurden von Xedio Manager (LinX > EVS Video Server) gekoppelt, anschließend wurde ein Aufnahmekanal von der Unterregisterkarte „EVS Server“ von Media Importer in die Medienzone des Projektbereichs gezogen. Das Kreieren eines Clips aus diesem Aufnahmekanal erzeugt einen verknüpften Clip am gekoppelten Recorderkanal.

  Wenn ein solcher Clip in einem Schnitt verwendet wird, kann er problemlos durch einen seiner verknüpften Clips ersetzt werden. Sie können somit eine Sequenz verwenden, die aus einem anderen Kamerawinkel aufgenommen wurde.

7.5.2 SO ERSETZEN SIE EINEN CLIP DURCH EINEN VERKNÜPFTEN CLIP

1. Wählen Sie den Clip aus, den Sie ersetzen möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, um das Kontextmenü zu öffnen:



3. Wählen Sie **Clip > Angle** und anschließend eine der verkoppelten Kameras aus.

   Der Clip wird durch seinen verknüpften Clip ersetzt.

7.6 LÖSCHEN VON CLIPS ODER ELEMENTEN AUS DER TIMELINE

7.6.1 METHODEN ZUM LÖSCHEN

Ihnen stehen mehrere Möglichkeiten zum Löschen eines Mediums aus dem Schnitt auf der Timeline zur Verfügung:

- Löschen der ausgewählten (gesamten) Elemente eines Schnitts.

  Siehe Abschnitt 7.6.4.

- Löschen von Teilen eines ausgewählten Schnitts mit Hilfe der Mark IN- und Mark OUT-Punkte.

  Siehe Abschnitt 7.6.2 und 7.6.3.

7.6.2 LÖSCHMODI

Zum Auswählen des Löschmodus und zum Wechseln zwischen beiden Modi klicken Sie auf die Schaltfläche oder drücken Sie . In der folgenden Tabelle werden die zwei Löschmodi kurz erläutert.

Symbol	Tastatur-kürzel	Erläuterung
		Wenn Sie einen Teil der Timeline mit der Aktion **Delete & Clear** (weiße Schaltfläche) löschen, bleibt der Bereich, aus dem das Element gelöscht wird, nach dem Löschvorgang leer.
		Wenn Sie einen Teil der Timeline mit der Aktion **Delete & Shift** (orange Schaltfläche) löschen, wird jedes Element rechts vom gelöschten Teil nach links verschoben, um die gelöschten Elemente zu ersetzen. Es werden ausschließlich die Clips auf den ausgewählten Spuren verschoben.

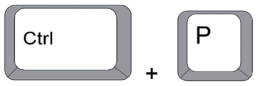
Anmerkung

Dieser Modus berücksichtigt nicht die Synchronisierung zwischen den verschiedenen Spuren und kann daher leicht zu einem Verlust der Synchronisierung von verknüpften Clip-Elementen führen.

7.6.3 LÖSCHEN VON TEILEN EINES SCHNITTS

VORGEHENSWEISE

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Teil eines Schnitts aus der Timeline zu löschen.

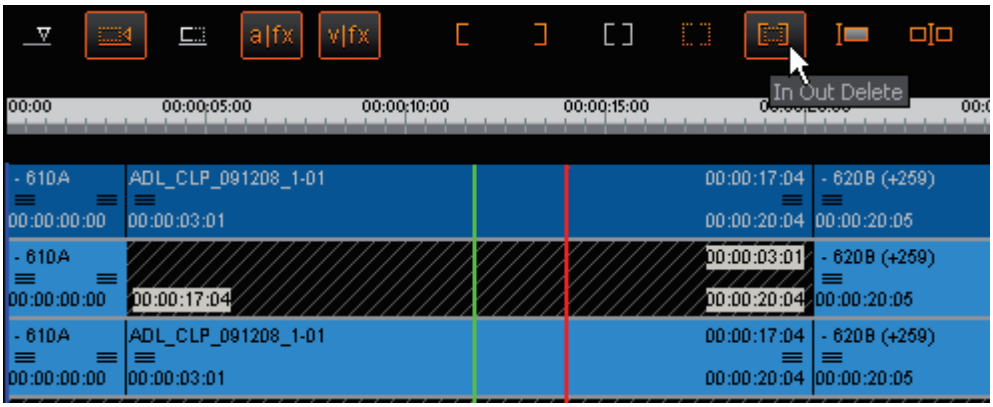
1. Wählen Sie den gewünschten Löschmodus mit Hilfe der Schaltfläche aus.
2. Platzieren Sie Mark IN- und Mark OUT-Punkte, um den zu entfernenden Teil zu definieren.
3. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf .
   - Drücken Sie 

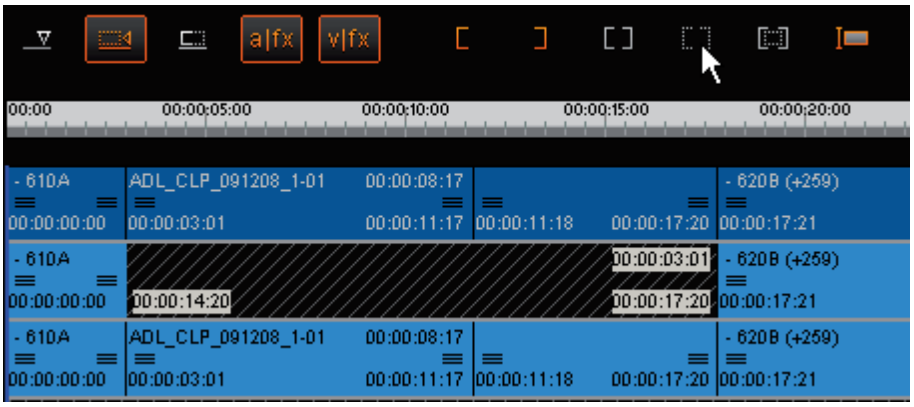
Der Teil der Timeline zwischen Mark IN und Mark OUT wird gelöscht.

Die verbleibenden Timeline-Elemente rechts von dem gelöschten Bereich werden nach links verschoben oder nicht, je nach ausgewähltem Löschmodus.

BEISPIEL

Im folgenden Beispiel wird der Teil des Clips ADL_CLP_091208_1-01 zwischen Mark IN und Mark OUT gelöscht, sobald Sie auf die Schaltfläche **IN OUT Delete** klicken. Die Option **Delete & Shift** wird während des Löschvorgangs aktiviert, was bedeutet, dass das Material rechts von Mark OUT nach dem Löschen nach links verschoben wird.





7.6.4 LÖSCHEN VON TIMELINE-ELEMENTEN

VORGEHENSWEISE

Es stehen verschiedene Möglichkeiten zum Löschen gesamten Elemente oder eines ganzen Clips aus der Timeline zur Verfügung.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein oder mehrere Elemente aus einem Schnitt zu löschen.

1. Wählen Sie den gewünschten Löschmodus mit Hilfe der Schaltfläche aus.
2. Wählen Sie mit **CTRL** oder **SHIFT** und Klicken die zu löschenden Elemente aus, wenn Sie mehrere Elemente löschen wollen.
3. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   - Drücken Sie auf der Tastatur

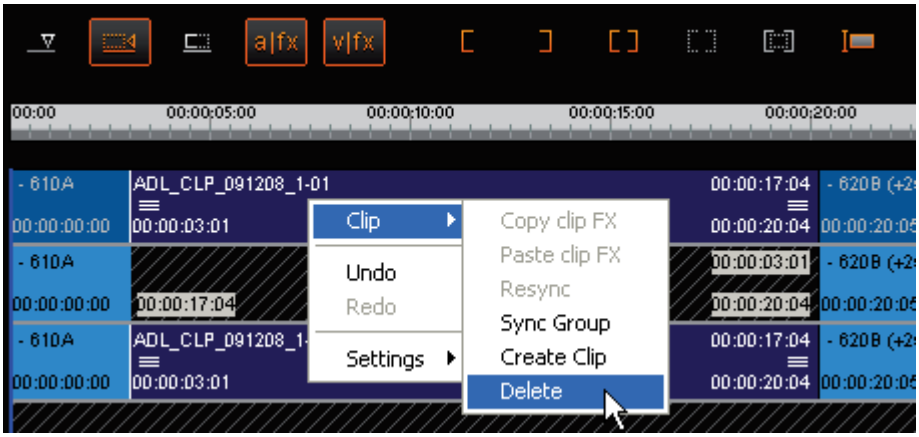
.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Schnitt und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Clip > Delete**.

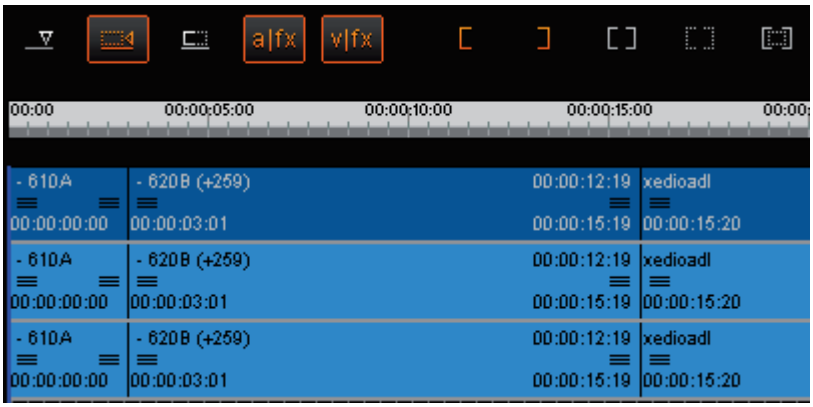
Die ausgewählten Elemente werden aus dem Schnitt entfernt.

Die verbleibenden Timeline-Elemente rechts neben den gelöschten Elementen werden nach links verschoben, falls der Modus **Delete and Shift** aktiviert ist und falls sich nach dem Löschen links ein leerer Bereich an allen Spuren befindet.

BEISPIEL

In dem folgenden Beispiel werden sowohl Video- als auch Audio-Elemente eines Clips mit dem Kontextmenübefehl **Delete** gelöscht. Die Option **Delete & Shift** wird während des Löschvorgangs aktiviert, was bedeutet, dass das Material rechts von Mark OUT nach dem Löschen nach links verschoben wird.



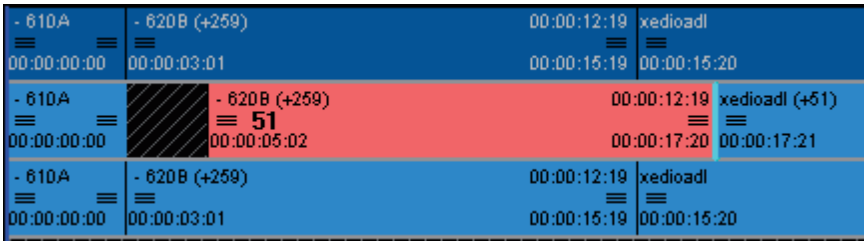


7.7 AUFRÄUMEN UND ORGANISIEREN DES SCHNITTS

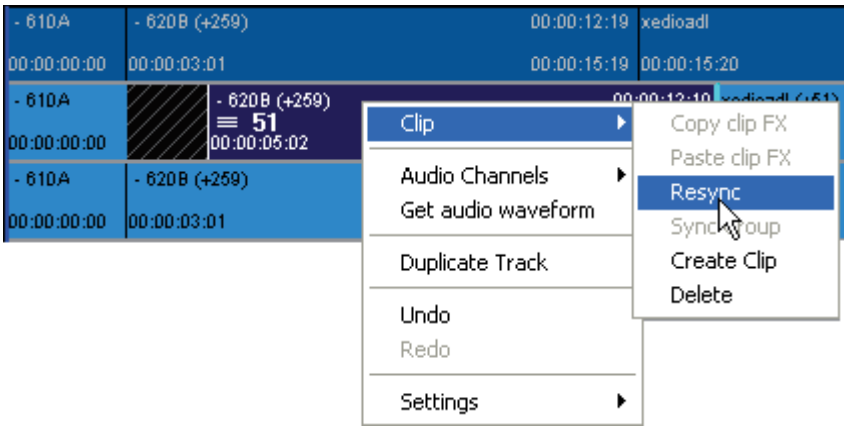
7.7.1 NEUSYNCHRONISIEREN VON VERKNÜPFTEN CLIP-ELEMENTEN

Wenn die Synchronisation eines Audio-Elements mit dem verknüpften Video verloren gegangen ist, wird das Audio-Element in Rot (Voreinstellung) dargestellt und es wird der Offset-Wert angezeigt.

Desynchronisiertes Element:



Klicken Sie zum Neusynchronisieren des Elements mit der rechten Maustaste auf das Element und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Clip > Resync** aus.



7.7.2 LÖSCHEN LEERER BEREICHE AUF EINER TIMELINE

VORGEHENSWEISE

Wenn der Schnitt leere Bereiche auf allen Video- und Audiospuren enthält, können Sie diese anhand der Schaltfläche **Blank Clear** löschen. Diese Option erhält die Synchronisation zwischen den verschiedenen Spuren.

Gehen Sie wie folgt vor, um allgemeine leere Bereich aus einer Timeline zu entfernen:

1. Stellen Sie sicher, dass für alle Spuren in der Timeline das Kontrollkästchen der Spurauswahl vor jeder Spur aktiviert wurde.
2. Positionieren Sie die Nowline links des zu löschenden leeren Bereichs.

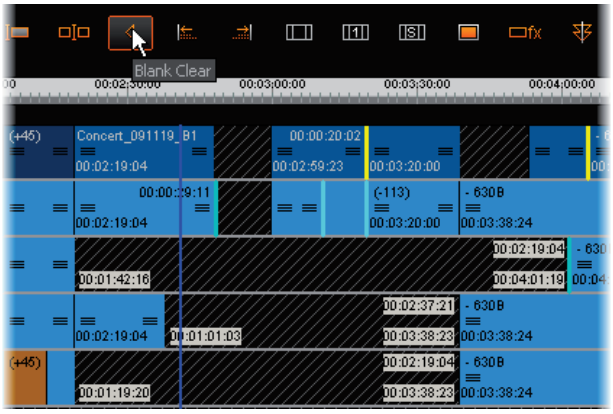
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Blank Clear** oder drücken Sie .

Die allgemeinen leeren Zonen werden gelöscht.

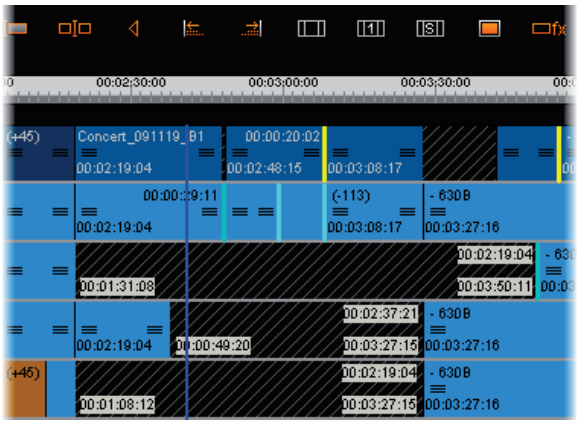
BEISPIEL

Im folgenden Beispiel werden mit Hilfe der Schaltfläche **Blank Clear** die für alle Spuren allgemeinen, leeren Bereiche gelöscht.

Vorher



Nachher



7.7.3 AUSRICHTEN VON ELEMENTEN AN EINEM REFERENZELEMENT

Sie können mit oder ein oder mehrere Elemente links oder rechts an einem Referenzelement ausrichten.

- Eine Linksausrichtung bedeutet, Sie richten den IN-Punkt der Elemente am IN-Punkt des Referenzelements aus.
- Eine Rechtsausrichtung bedeutet, Sie richten den OUT-Punkt der Elemente am OUT-Punkt des Referenzelements aus.

Die auszurichtenden Elemente überschreiben auf der Timeline vorhandenes Material.

Gehen Sie wie folgt vor, um Elemente links oder rechts an einem Referenzelement auszurichten:

1. Wählen Sie mit **CTRL** und Klicken:
   a. das erste auszurichtende Element
   b. das letzte Referenzelement (an dem die anderen Elemente ausgerichtet werden sollen)
2. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   - Klicken Sie für eine Linksausrichtung auf die Schaltfläche .
   - Klicken Sie für eine Rechtsausrichtung auf die Schaltfläche .

7.7.4 TEILEN EINES ELEMENTS IN DER TIMELINE

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Split** oder Drücken von

wird ein beliebiges Element an der aktuellen Position der Nowline geteilt. Dabei werden nur die Elemente auf den Spuren geteilt, für die das Kontrollkästchen **Track Selection** aktiviert wurde.

7.7.5 GRUPPIEREN VON ELEMENTEN IN EINER SYNC-GRUPPE

EINFÜHRUNG

Wenn in einem Clip Elemente vorhanden sind, die beim Platzieren auf die Timeline sowohl Video als auch Audio beinhalten, bleibt die Synchronisierung zwischen den Elementen erhalten, und alle Verluste der Synchronität werden hervorgehoben, indem das Audio in Rot dargestellt wird.

In einigen Fällen ist es jedoch notwendig, Elemente auf der Timeline zu synchronisieren, die zuvor nicht miteinander verknüpft waren. Dies tritt z. B. auf, wenn einer SlowMotion-Wiedergabe in Echtzeit synchronisiertes Audio hinzugefügt wird oder wenn die Synchronisierung zwischen einer Musikspur und bestimmten Videoelementen aufrecht erhalten werden muss.

VORGEHENSWEISE

Gehen Sie wie folgt vor, um eine synchronisierte Gruppe an Elementen zu definieren:

1. Wählen Sie die Gruppe an Elementen, die synchronisiert werden sollen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Clip > Sync Group**.

Wenn die Gruppe der synchronisierten Elemente definiert wurde, werden die Audio-Elemente, die im Vergleich zum synchronisierten Video-Element verschoben werden, als desynchronisierte Elemente rot angezeigt.

Zum Anzeigen der Gruppe der mit einem Video-Element gruppierten und synchronisierten Audio-Elemente drücken Sie **SHIFT** und klicken Sie auf das gewünschte Video-Element.

Sie können ein Element aus einer Sync-Gruppe löschen, indem Sie die Sync-Gruppe ohne dieses Element neu definieren.

7.8 CUE-PUNKTE

7.8.1 EINFÜHRUNG

Die Cue-Punkte sind Referenzmarken, die auf jeden beliebigen Punkt in der Timecode-Leiste des Schnitts positioniert werden können. Die Hauptaufgabe dieser Punkte besteht im Markieren des Schnitts mit sichtbaren Flags und, optional, einer Beschreibung des Ereignisses, um dadurch den Zugriff auf eine exakt definierte Position in diesem Schnitt zu ermöglichen.

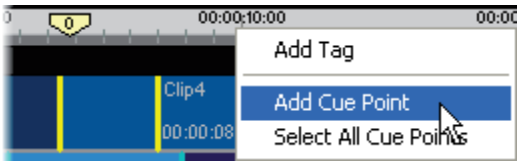
Cue-Punkte werden durch gelbe Dreiecke mit ihrer Nummer darin dargestellt. Jedes protokollierte Ereignis enthält einen Timecode, ein Label und eine Beschreibung.

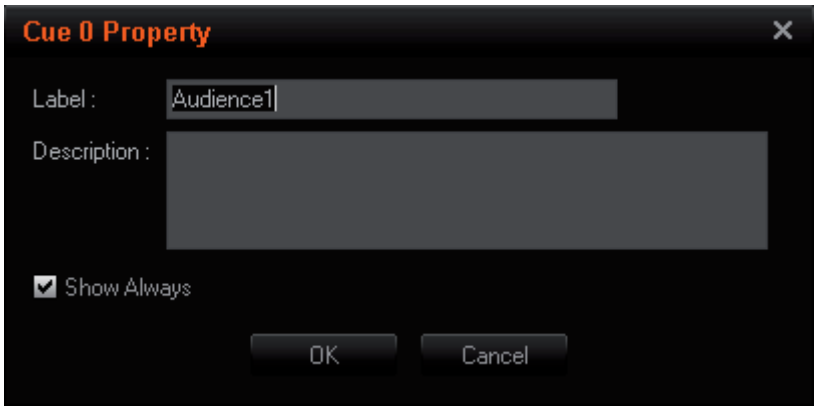
7.8.2 SO FÜGEN SIE CUE-PUNKTE EIN

Zum Anlegen eines Cue-Punktes stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Positionieren Sie die Nowline an die Stelle, an der Sie den Cue-Punkt platzieren möchten, drücken Sie

, gefolgt von einer Zahl auf dem Ziffernblock, und anschließend auf **ENTER**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Add Cue Point**.





So legen Sie einen Cue-Punkt schnell an, während ein Schnitt wiedergegeben wird:

Drücken Sie

+

7.8.3 SO GEHEN SIE ZU UND WÄHLEN CUE-PUNKTE AUS

So gehen Sie zu einem definierten Cue-Punkt:

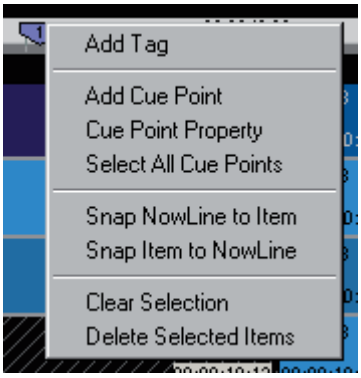
- Geben Sie die Nummer des Cue-Punkts über den Ziffernblock ein und drücken Sie **ENTER**.

So wählen Sie einen bestimmten Cue-Punkt:

- Klicken Sie auf der Medienleiste auf den Cue-Punkt.

  Bei Auswahl wird der Cue-Punkt violett angezeigt.

7.8.4 KONTEXTMENÜ FÜR CUE-PUNKTE



Das Kontextmenü der Timecode-Leiste enthält einige weitere Optionen für die ausgewählten Tags und Cue-Punkte.

Zum Verschieben der Nowline zu dem Cue-Punkt, auf den Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben, wählen Sie den Befehl **Snap Nowline to item** (Nowline an Element einrasten). Sie können auch die entsprechende Nummer des Cue-Punkts über den Ziffernblock eingeben und mit **ENTER** prüfen.

Zum Verschieben des Cue-Punktes, auf den Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben, zur Nowline-Position wählen Sie den Befehl **Snap Item to Nowline** (Element an Nowline einrasten).

7.9 VERLÄNGERN ODER KÜRZEN VON CLIPS

7.9.1 EINFÜHRUNG

Die Dauer eines zuvor zum Schnitt hinzugefügten Clips kann verlängert oder verkürzt werden, indem der IN- oder OUT-Punkt geändert wird. Zum Verlängern des Clips wird das Material aus dem Originalmedium, falls vorhanden, verwendet. Die Modi „Overwrite“ oder „Insert“ werden bei Verlängerungen berücksichtigt.

Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten:

- mit einer der Bearbeitungsschaltflächen **Extend** auf der Timeline: , ,
- Ziehen des Mediums auf der Timeline selbst.

7.9.2 VERLÄNGERUNGSMODI

Verschiedene Verlängerungsmodi stehen zur Verfügung, um leicht verschiedene Ergebnisse zu erreichen:

Funktion	Name und Beschreibung der Funktion
Extend	Die Schaltfläche **Extend** ermöglicht die Verlängerung oder Kürzung eines Clips an den ausgewählten Spuren, das Ändern der IN- und OUT-Punkte in eine Position, die durch Mark IN und Mark OUT auf der Timeline definiert sind Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.9.3, „Verlängern oder Kürzen eines Clips“ auf Seite 134.
Extend Still	Die Schaltfläche **Extend Still** ermöglicht Folgendes: • Erweitern des IN-Punktes des ausgewählten Videoelements als Stand-Frame (0 % Bewegung) bis zu einem vor dem IN-Punkt definierten IN-Punkt. • Erweitern des OUT-Punktes des ausgewählten Videoelements als Stand-Frame bis zu einem nach dem OUT-Punkt definierten OUT-Punkt. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.9.4, „Verlängern eines Clips mit einem Stand-Frame“ auf Seite 136.
Extend Speed	Die Schaltfläche **Extend Speed** ermöglicht Folgendes: • Erweitern des IN-Punktes eines Clips bis zu einem definierten Mark IN, ohne Veränderung des Inhalts • Erweitern des OUT-Punktes eines Clips bis zu einem definierten Mark OUT ohne Veränderung des Inhalts Der dabei erzielte Effekt ist ein SlowMotion- oder FastMotion-Clip. Weitere Informationen finden Sie auch in Abschnitt 7.9.5, „Verlängern oder Kürzen eines Clips durch Ändern der Geschwindigkeit“ auf Seite 137.

7.9.3 VERLÄNGERN ODER KÜRZEN EINES CLIPS

DEFINITION UND VARIATIONEN

Die Funktion **Extend** kürzt oder verlängert die Dauer eines Elements oder eines Clip mit dem Inhalt des Originalmediums, falls vorhanden, auf ein definiertes Mark IN oder Mark OUT.

Falls das Originalmedium kein weiteres Material enthält, können die ausgewählten Elemente oder Clips nicht verlängert werden.

Sie können eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Verlängern des IN-Punkts eines Clips
- Verlängern des OUT-Punkts eines Clips
- Kürzen des IN-Punkts eines Clips
- Kürzen des OUT-Punkts eines Clips

SO VERLÄNGERN ODER VERKÜRZEN SIE EINEN CLIP MIT HILFE DER SCHALTFLÄCHE „EXTEND“

Vorgehensweise

Gehen Sie wie folgt vor, um ausgewählte Elemente oder einen Clip zu verlängern oder zu kürzen:

1. Ändern Sie bei Bedarf den Modus „Overwrite“ oder „Insert“ durch Klicken auf die Schaltfläche .
2. In Abhängigkeit davon, ob Sie die ausgewählten Elemente oder den Clip an seinen IN- oder OUT-Punkten verlängern oder kürzen möchten, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
   a. Zum Verlängern des IN-Punktes platzieren Sie eine Mark IN vor dem zu verlängernden IN-Punkt.
   b. Zum Verlängern des OUT-Punktes platzieren Sie eine Mark OUT nach dem zu verlängernden OUT-Punkt.
   c. Zum Kürzen des IN-Punktes platzieren Sie eine Mark IN nach dem zu kürzenden IN-Punkt.
   d. Zum Kürzen des OUT-Punktes platzieren Sie eine Mark OUT vor dem zu kürzenden OUT-Punkt.
3. Wählen Sie die zu verlängernden oder kürzenden Elemente oder den Clip aus.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Extend** .

Der IN- oder OUT-Punkt des zu verlängernden oder zu kürzenden Elements oder des Clips wurde verschoben, und das mögliche zusätzliche Material wurde aus dem Originalmedium entnommen.

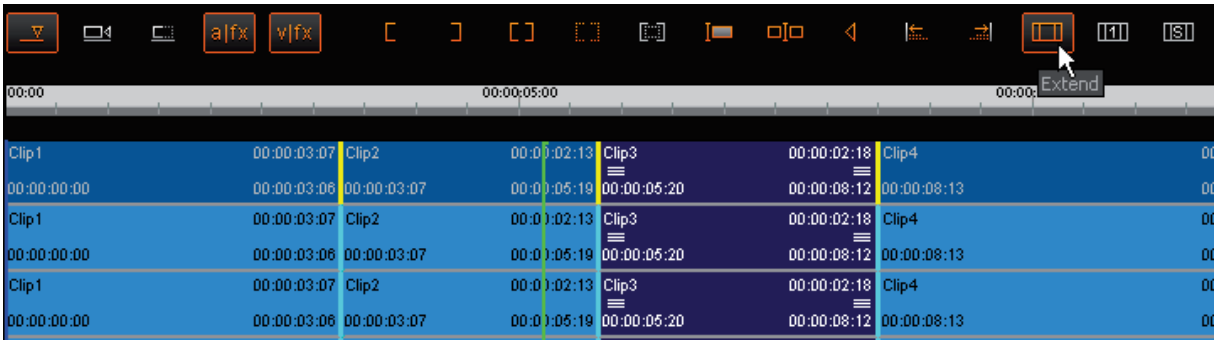
Anmerkung

Wenn der Schnitt sowohl einen IN-Punkt als auch einen OUT-Punkt enthält, wird ein Popup-Fenster angezeigt, in dem der Operator angeben muss, zu welchem der beiden Marker das ausgewählte Element erweitert werden soll.

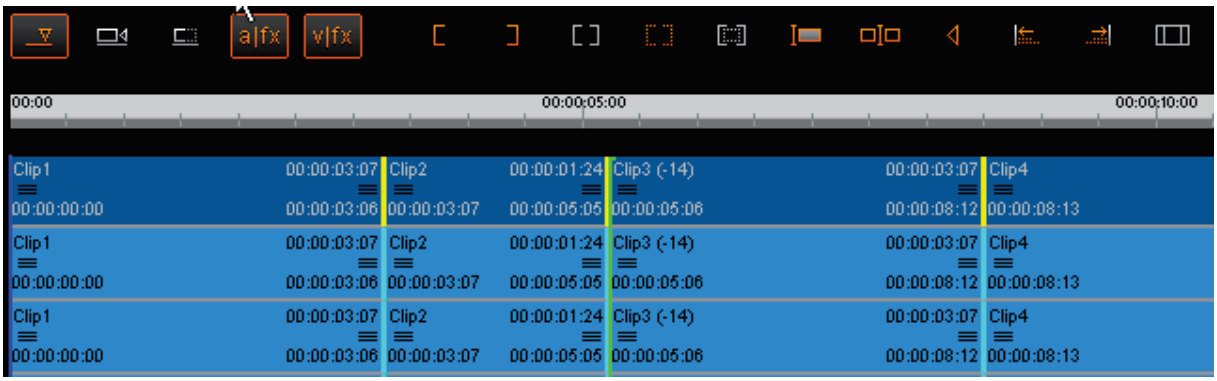
Beispiel

Im folgenden Beispiel arbeiten Sie im Modus „Overwrite“ und möchten den IN-Punkt des Clips mit dem Namen „Clip3“ verlängern.

Dazu wählen Sie den zu verlängernden Clip aus und platzieren ein Mark IN an die Stelle, auf die der IN-Punkt des Clips verlängert werden soll.



Der folgende Screenshot zeigt den verlängerten Clip:



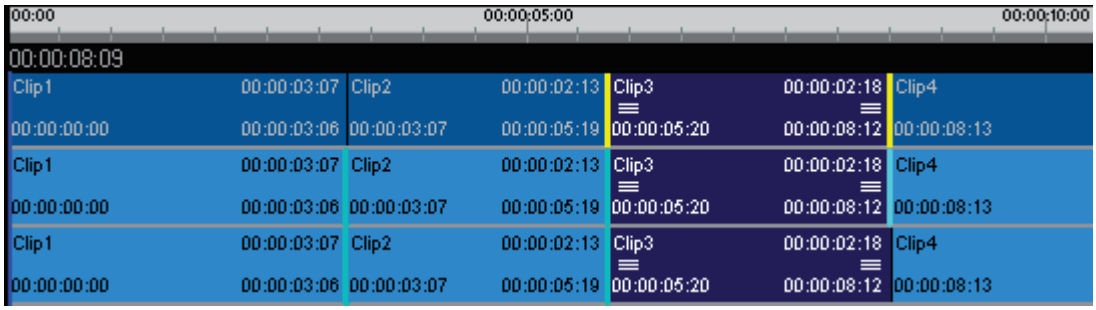
SO VERLÄNGERN ODER VERKÜRZEN SIE EINEN CLIP DURCH ZIEHEN

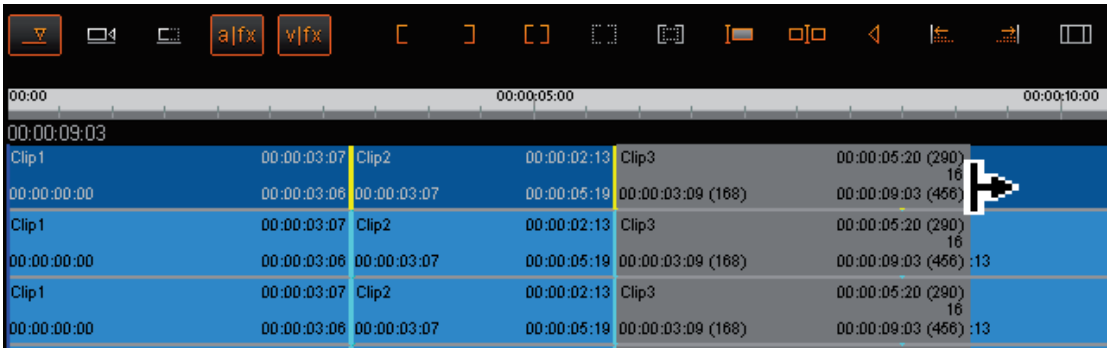
Gehen Sie wie folgt vor, um ausgewählte Elemente oder einen Clip an dem IN- oder OUT-Punkt durch Ziehen zu verlängern oder zu kürzen:

1. Ändern Sie bei Bedarf den Modus „Overwrite“ oder „Insert“ durch Klicken auf die Schaltfläche .
2. Wählen Sie die zu verlängernden oder kürzenden Elemente oder den Clip aus.
3. Positionieren Sie den Cursor auf dem dreizeiligen Symbol nahe dem In- oder OUT-Punkt des Clips und ziehen Sie die Clip-Kante auf die gewünschte Position auf der Timeline.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Beispiel

Im folgenden Beispiel arbeiten Sie im Modus „Overwrite“ und möchten den OUT-Punkt des Clips mit dem Namen „Clip3“ verlängern.





7.9.4 VERLÄNGERN EINES CLIPS MIT EINEM STAND-FRAME

Die Funktion **Extend Still** wiederholt nur den ersten/letzten Frame eines Clips bis zum geänderten IN- oder OUT-Punkt.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip mit einem Stand-Frame zu verlängern.

1. Ändern Sie bei Bedarf den Modus „Overwrite“ oder „Insert“ durch Klicken auf die Schaltfläche .
2. Wählen Sie das mit einem Stand-Frame zu verlängernde Video-Element aus.
3. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   a. Zum Verlängern des IN-Punktes platzieren Sie eine Mark IN vor dem IN-Punkt des ausgewählten Elements.
   b. Zum Verlängern des OUT-Punktes platzieren Sie eine Mark OUT nach dem OUT-Punkt des ausgewählten Elements.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Extend Still** .

Der Clip wird verlängert und der verlängerte Bereich wird mit dem ersten Frame des Clips (wenn der IN-Punkt verlängert wurde) oder mit dem letzten Frame des Clips (wenn der OUT-Punkt verlängert wurde) aufgefüllt.

Anmerkung

Das Verlängern eines Videoelements durch Ziehen der Elementkante und gleichzeitiges Drücken der **SHIFT**-Taste verlängert das Element mit einem Stand-Frame.

Dies erfolgt in gleicher Weise wie der normale Verlängerungsvorgang, der Abschnitt „So verlängern oder verkürzen Sie einen Clip durch Ziehen“ auf Seite 135 beschrieben wird.

7.9.5 VERLÄNGERN ODER KÜRZEN EINES CLIPS DURCH ÄNDERN DER GESCHWINDIGKEIT

Die Funktion **Extend Slow** behält die ursprüngliche Länge des Clips bei, ändert jedoch die Wiedergabegeschwindigkeit so, dass der IN- oder OUT-Punkt eingepasst wird. In diesem Fall ist ein Rendern erforderlich.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Clip durch Ändern seiner Geschwindigkeit zu verlängern oder zu kürzen:

1. Ändern Sie bei Bedarf den Modus „Overwrite“ oder „Insert“ durch Klicken auf die Schaltfläche .
2. Wählen Sie das durch Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit zu verlängernde Video-Elemente aus.
3. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   a. Zum Verlängern des IN-Punktes platzieren Sie eine Mark IN vor dem zu verlängernden IN-Punkt.
   b. Zum Verlängern des OUT-Punktes platzieren Sie eine Mark OUT nach dem zu verlängernden OUT-Punkt.
   c. Zum Kürzen des IN-Punktes platzieren Sie eine Mark IN nach dem zu kürzenden IN-Punkt.
   d. Zum Kürzen des OUT-Punktes platzieren Sie eine Mark OUT vor dem zu kürzenden OUT-Punkt.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Extend Speed** .

Der Clip wird verlängert oder gekürzt, ohne Videomaterial einzufügen oder zu entfernen, aber die Wiedergabegeschwindigkeit wird angepasst, um den Clip in den IN- oder OUT-Punkt einzupassen.

Anmerkung

Das Verlängern oder Kürzen eines Videoelements durch Ziehen der Elementkante und gleichzeitiges Drücken der **ALT**-Taste legt ein FastMotion- oder SlowMotion-Clip an.

Dies erfolgt in gleicher Weise wie der normale Verlängerungsvorgang, der Abschnitt „So verlängern oder verkürzen Sie einen Clip durch Ziehen“ auf Seite 135 beschrieben wird.

7.10 ERSTELLEN VON FASTMOTION-CLIPS

7.10.1 VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN ZUM ERSTELLEN EINES FASTMOTION-CLIPS

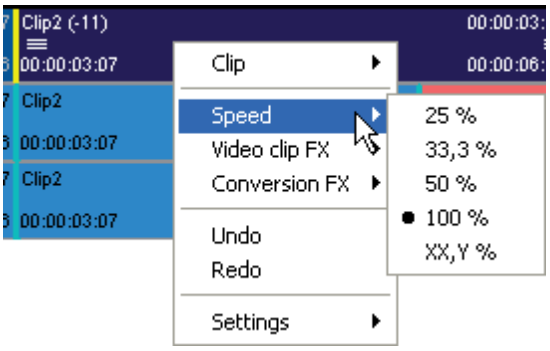
Zum Erstellen eines FastMotion-Clips stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

	Methode	**Siehe Abschnitt**
1.	Definieren der Geschwindigkeit über das Clip-Kontextmenü, Befehl **Speed**	7.10.2, „Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit eines Clip mit dem Befehl „Speed““ auf Seite 138
2.	Verwenden der Schaltfläche **Extend Speed**	7.9.5, „Verlängern oder Kürzen eines Clips durch Ändern der Geschwindigkeit“ auf Seite 137
3.	Ziehen der Übergänge bei gedrückter **ALT**-Taste	7.9.5, „Verlängern oder Kürzen eines Clips durch Ändern der Geschwindigkeit“ auf Seite 137
4.	Verwenden der Funktion **Fit to Fill** (auch 4-Punkt-Schnitt genannt)	„Platzieren eines Clips zwischen Mark IN und Mark OUT (Fit to Fill)“ auf Seite 118

7.10.2 ÄNDERN DER WIEDERGABEGESCHWINDIGKEIT EINES CLIP MIT DEM BEFEHL „SPEED“

VORGEHENSWEISE

Zum Ändern der Geschwindigkeit eines Clips wählen Sie das zu ändernde Videoelement des Clips aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Speed**. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:



- Wählen Sie aus der eingeblendeten Liste eine voreingestellte Geschwindigkeit (für SlowMotion-Clips) aus.
- Klicken Sie auf die Option **XX.Y%** und geben Sie in das geöffnete Dialogfeld die gewünschte Wiedergabegeschwindigkeit ein.

ERGEBNIS

Nachdem die Wiedergabegeschwindigkeit geändert wurde, wird die Länge des Videoelements entsprechend angepasst und weist ein Rechteckmuster auf, um darzustellen, dass die Geschwindigkeit des Clips abgeglichen wurde.

Die veränderte Geschwindigkeit wird neben dem Elementnamen angezeigt.

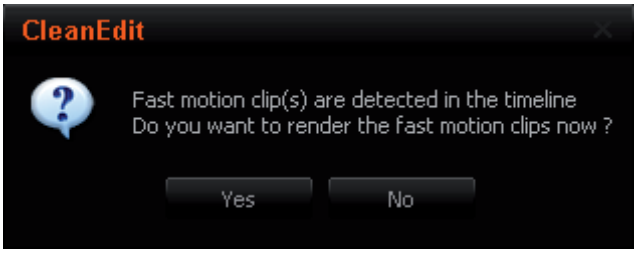
Im Modus „Overwrite“ könnten dadurch Material nach dem Clip entfernt werden.

Wenn die Clip-Geschwindigkeit 100 % überschreitet, müssen Sie den Clip mit Hilfe der Schaltfläche rendern. Weitere Informationen zu FastMotion-Clips finden Sie in Abschnitt 7.10.3 „Rendern eines FastMotion-Clips“ auf Seite 139.

7.10.3 RENDERN EINES FASTMOTION-CLIPS

Sie müssen FastMotion-Clips rendern: Die Schaltfläche **Rendering** wird über der Timeline aktiviert, sobald ein FastMotion-Clip in der Timeline erkannt wird.

Wenn Sie einen Schnitt mit FastMotion-Clips prüfen, die nicht gerendert wurden, wird folgende Warnung angezeigt:



Wenn Sie **Yes** wählen, werden FastMotion-Clips sofort gerendert, Wenn Sie **No** wählen, bleiben diese unverändert (ohne Rendering).

Der Name der gerenderte Datei folgt dem folgenden Muster:

`FM_IdMediaOrigin_tcInMedia_tcOutMedia_speed_GUID_[lr/hr].[ext]` , es bedeuten:

IdMediaOrigin	= ID des Originalmediums
tcInMedia	= TC IN (in HHMMSSFF)
tcOutMedia	= TC OUT (in HHMMSSFF)
speed	= Geschwindigkeit (in %)
GUID	= Eindeutige Kennnummer (GUID)
lr/hr	= Auflösung: entweder lr (Lo-Res) oder hr (Hi-Res)
.ext	= Dateiformat in Abhängigkeit vom Codec-Typ

Anmerkung

Bevor Sie das FastMotion-Rendering starten und Sie mit der Proxy-Auflösung arbeiten, müssen Sie sicherstellen, dass die High-Resolution-Mediendaten ebenfalls auf dem Hauptspeicher verfügbar sind.

Falls die High-Resolution-Datei fehlt, wird ein Fenster mit der Mitteilung eingeblendet, dass die High-Resolution-Datei nicht verfügbar ist. Sie müssen diese Datei aus dem Archiv wiederherstellen, bevor Sie das Rendern starten.

7.11 TRIMMEN VON EDIT-PUNKTEN AUF DER TIMELINE

7.11.1 DEFINITION DES UND ZUGANG ZUM TRIM-BEREICH

Zu den Trim-Funktionen (auch Roller-Funktionen genannt) gehört das Anpassen der IN- oder OUT-Punkte eines Timeline-Elements oder -Clips. Mit dieser Funktion werden Übergänge zwischen zwei Elementen fein abgestimmt, nachdem Sie die ersten Rohschnitte durchgeführt haben.

Die Trim-Funktion kürzt oder verlängert das Element, das sich im Trim-Modus befindet. Die Länge des folgenden oder vorhergehenden Elements wird im Modus „Overwrite“ beeinflusst.

Zum Anzeigen des Trim-Bereichs klicken Sie auf die Schaltfläche , die sich zwischen Player- und Recorder-Bereich befindet. Wenn ein Trimmen an einem Edit-Punkt nicht möglich ist, sind die Schaltflächen nicht aktiv.

7.11.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE TRIM-FUNKTIONEN

In der folgenden Tabelle finden Sie eine Übersicht der verschiedenen im Trim-Bereich verfügbaren Schaltflächen: Wie die Funktionen aktiviert werden, ist in Abschnitt „Aktivieren der Trim-Funktionen“ auf Seite 143 erläutert.

Schaltfläche	Erläuterung
	Mit der Schaltfläche **Trim OUT** kann der Benutzer den OUT-Punkt des Clips vor dem Übergang ändern.
	Mit der Schaltfläche **Trim IN** kann der Benutzer den IN-Punkt des Clips nach dem Übergang ändern.
	Mit der Schaltfläche **Roll Transition** kann der Benutzer sowohl den OUT-Punkt des Clips vor dem Übergang als auch den IN-Punkt nach dem Übergang ändern.
	Während eines Trim-Vorgangs bieten die zwei zentralen Zähler exakte Informationen zur Anzahl der Frames, die getrimmt werden. Die Bedeutung der Abbildung hängt davon ab, was Sie durchführen: • einerseits ein Trim OUT, Trim IN, Roll-Übergang • andererseits ein Roll-Clip
	Die Schaltfläche **Save** bestätigt den Trim-Vorgang und wendet diesen auf den Schnitt an.
	Mit Hilfe der Schaltfläche **Cancel** kann der Vorgang abgebrochen werden.

Schaltfläche	Erläuterung
	Mit Hilfe der Schaltfläche **Roll Clip** kann der Benutzer den IN-Punkt und den OUT-Punkt des ausgewählten Clips ändern und dabei die Länge des Clips unverändert lassen.
	Mit Hilfe der Schaltfläche **Match Frame** kann der Benutzer das Originalmedium empfangen, das das im Recorder angezeigt Bild enthält, und genau dieses Bild in den Player laden.
	Mit Hilfe der Schaltfläche **RET** kann der Benutzer den EVS Server-Aufnahmekanal, der das im Recorder angezeigte Bild enthält, in den Player laden

7.11.3 TRIMMEN ODER ROLLEN UM DEN CLIP-ÜBERGANG

EINFÜHRUNG

Mit den drei oben genannten Schaltflächen könne Sie um einen Clip-Übergang trimmen. In der folgenden Tabelle wird die Verwendung der Schaltflächen erläutert:

Schaltfläche	Erläuterung
	Mit der Schaltfläche **Trim OUT** kann der Benutzer den OUT-Punkt des Clips vor dem Übergang ändern: • durch Hinzufügen eines Frames zum Clip durch Klicken auf die Schaltfläche • durch Entfernen eines Frames durch Drücken der **SHIFT**-Taste und gleichzeitiges Klicken auf die Schaltfläche
	Mit der Schaltfläche **Trim IN** kann der Benutzer den IN-Punkt des Clips nach dem Übergang ändern: • durch Hinzufügen eines Frames zum Clip durch Klicken auf die Schaltfläche • durch Entfernen eines Frames durch Drücken der **SHIFT**-Taste und gleichzeitiges Klicken auf die Schaltfläche
	Mit der Schaltfläche **Roll Transition** kann der Benutzer sowohl den OUT-Punkt des Clips vor dem Übergang als auch den IN-Punkt nach dem Übergang ändern. Diese Funktion 'rollt' den Übergang: • nach rechts, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken • nach links, wenn Sie die **SHIFT**-Taste drücken und gleichzeitig auf die Schaltfläche klicken

AKTIVIEREN DER TRIM-FUNKTIONEN

Diese Schaltflächen sind nur verfügbar, wenn sich die Nowline an einem *für alle ausgewählten Spuren geltenden* Übergang befindet.

Wenn Sie eine der Trim-Funktionen erstmalig verwenden, werden die Konfigurationen der Vorschaufenster Player und Recorder geändert.

- Im Player wird der letzte Frame des Clips vor dem Übergang angezeigt.
- Im Recorder wird der erste Frame des Clips nach dem Übergang angezeigt.

SO TRIMMEN SIE UM DEN CLIP-ÜBERGANG

Gehen Sie wie folgt vor, um den Clip-Übergang zu trimmen:

1. Platzieren Sie die Nowline an dem zu trimmenden Übergang.

   Die Schaltflächen Trim werden aktiv.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Trim** der gewünschten Trim-Aktion.

   Der letzte Frame des Clips vor dem Übergang wird in den Player geladen.

   Der erste Frame des Clips nach dem Übergang wird in den Recorder geladen.

   Die Zähler werden auf 0 gesetzt.
3. Klicken Sie so oft auf die entsprechende Schaltfläche **Trim**, wie die Anzahl der Frames, die Sie am Übergang trimmen möchten.

Der obere Zähler gibt die Anzahl der Frames an, die am Ende des Clips vor dem Übergang hinzugefügt (Verschiebung nach rechts) oder vom Ende entfernt (Verschiebung nach links) werden.

Der untere Zähler gibt die Anzahl der Frames an, die am Beginn des Clips vor dem Übergang hinzugefügt (Verschiebung nach links) oder vom Ende entfernt (Verschiebung nach rechts) werden.

4. Nach Abschluss des Trim-Vorgangs können Sie
   - den Trim-Vorgang bestätigen durch Klicken auf
   - den Trim-Vorgang neu starten durch Klicken auf

Wenn Sie den Trim-Vorgang bestätigen, wird dieser auf den entsprechenden Clip angewendet, die Zählerinformation erlischt.

7.11.4 ROLLEN EINES CLIPS

EINFÜHRUNG

Mit Hilfe des Symbols kann der Benutzer einen Clip rollen, das heißt, die IN- und OUT-Punkte des ausgewählten Clips ändern und dessen Länge unverändert lassen.

Diese Funktion 'rollt' den Clip:

- nach links, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken:

  Dadurch werden Frames an den Anfang des Clips anfügen und die gleiche Anzahl Frames am Ende gelöscht.

- nach rechts, wenn Sie die **SHIFT**-Taste drücken und gleichzeitig auf die Schaltfläche klicken:

  Dadurch werden Frames an den Anfang des Clips gelöscht und die gleiche Anzahl Frames am Ende anfügen

AKTIVIEREN DER FUNKTION „ROLL CLIP“

Die Schaltfläche **Roll Clip** ist nur verfügbar, wenn sich die Nowline an einem *für alle ausgewählten Spuren geltenden* Übergang befindet, und wenn der zu rollende Clip ausgewählt ist.

Wenn Sie die Schaltfläche **Roll Clip** erstmalig verwenden, werden die Konfigurationen der Vorschaufenster Player und Recorder geändert.

- Im Player wird der erste Frame des zu rollenden Clips angezeigt.
- Im Recorder wird der letzte Frame des zu rollenden Clips angezeigt.

SO ROLLEN SIE EINEN CLIP

1. Platzieren Sie die Nowline vor dem zu rollenden Clip und wählen Sie den Clip.

   Die Schaltfläche **Roll Clip** wird aktiv.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Roll Clip**:

   Der erste Frame des Clips wird in den Player geladen.

   Der letzte Frame des Clips wird in den Recorder geladen.

   Die Zähler werden auf 0 gesetzt.

3. Klicken Sie so oft auf die Schaltfläche **Roll Clip**, wie die Anzahl der Frames, um die Sie den Clip rollen möchten.

Der **obere Zähler** gibt die Anzahl der Frames an, die der IN-Punkt des Clips nach links verschoben (negativer Wert) oder nach rechts (positiver Wert) verschoben wird.

Der untere Zähler gibt die Anzahl der Frames an, die der OUT-Punkt des Clips nach links verschoben (positiver Wert) oder nach rechts (negativer Wert) verschoben wird.

4. Nach Abschluss des Roll-Vorgangs können Sie

   - den Vorgang bestätigen durch Klicken auf
   - den Vorgang neu starten durch Klicken auf

Wenn Sie den Vorgang bestätigen, wird dieser auf den Clip angewendet, die Zählerinformation erlischt.

Anmerkung

Die genauen Zuordnungen finden Sie auf der Übersichtskarte für Tastaturkürzel, die diesem Handbuch beigefügt ist.

7.11.5 ABRUFEN DER QUELLE EINES BEARBEITETEN BILDES

Im Recorder wird eine Vorschau der Bilder eines Schnitts angezeigt. Mit Hilfe der Schaltfläche **Match Frame** im Trim-Bereich können Sie die Quelle eines dieser Bilder im Player anzeigen, und damit das gesamte korrespondierende Originalmedium verfügbar haben.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Quelle eines bearbeiteten Bildes anzurufen:

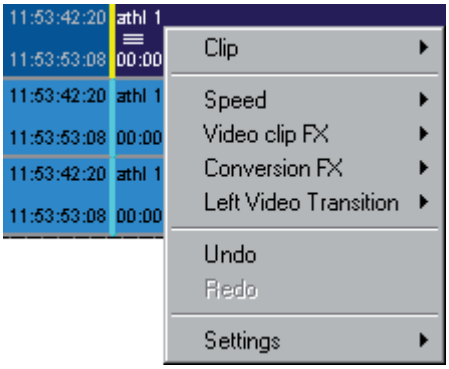
1. Zeigen Sie das gewünschte Bild im Recorder-Bereich an.
2. Klicken Sie im Trim-Bereich auf die Schaltfläche **Match Frame** oder drücken Sie auf der Tastatur die **Rücktaste**

8. Erweiterte Videobearbeitung

8.1 EINFÜHRUNG

Das Kapitel zur erweiterten Videobearbeitung behandelt die Effekte, die zu Videoclips entweder an Übergängen oder an Clip-Elementen selbst hinzugefügt werden können.

Alle diese Effekte können Sie über das Clip-Kontextmenü definieren. Das Kontextmenü ist verfügbar, wenn Sie ein Videoelement auswählen und mit der rechten Maustaste auf dieses klicken.



8.2 VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE

8.2.1 MÖGLICHKEITEN ZUM HINZUFÜGEN VON VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTEN

AUTOMATISCHE VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE

Wenn Sie auf die Schaltfläche

klicken und die Funktion **VFX** aktivieren, wird ein Standard-Video-Übergang an jeden im Schnitt platzierten Clip angefügt. Standardmäßig ist der Standard-Video-Übergang ein Mix.

Wie Sie den Standardeffekt des Videoübergangs ändern können, wird in Abschnitt 8.2.2, „So ändern Sie den Standardtyp des Videoübergangs“ auf Seite 147 erläutert.

MANUELLE VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE

Sie können Übergangseffekte 'manuell' entweder an einem bestimmten Übergang oder an alle Übergänge zwischen definierten Mark IN und Mark OUT einfügen.

Die folgenden Video-Übergangseffekte stehen zur Verfügung. Cut (Schnitt), Mix, Wipe (Wischen), Border Wipe (Wischen der Umrandung), Dip to Color (in Farbe eintauchen), RTD-Effekt.

Damit Sie Übergangseffekte definieren können, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videoelemente und gehen Sie wie folgt vor:

Mit der rechten Maustaste klicken auf ...	**Der Übergangseffekt wird angewendet auf ...**
Nahe dem IN- oder OUT-Punkt eines Clips	der Übergang am nächsten zum Mauszeiger
zwischen definiertem Mark IN und Mark OUT	alle Übergänge zwischen den Markern

Dadurch erhalten Sie Zugang zum Kontextmenü und den Befehlen (**Left/Right) Video Transition**.

Sie können zuvor definierte Übergangseffekte entfernen, indem Sie im Kontextmenü auf den Unterbefehl **Clear All** klicken.

Weitere Informationen zum Definieren der Übergangseffekte finden Sie in Abschnitt 8.2.3 „So wenden Sie Video-Übergangseffekte manuell an“ auf Seite 147.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Typen der Übergangseffekte finden Sie in Abschnitt 8.2.4, „Mögliche Video-Übergangseffekte“ auf Seite 149.

8.2.2 SO ÄNDERN SIE DEN STANDARDTYP DES VIDEOÜBERGANGS

Der Standardübergang wird im Xedio Manager definiert: Software > Parameter Profiles > (Xedio)CleanEdit > Timeline, Registerkarte: DefaultVideoTransFx

Sie können die Standardeffekte der Videoübergänge jedoch wie folgt ändern:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol und wählen Sie **Properties**.

   Das Fenster „Video Transition Effect“ wird angezeigt.

2. Geben Sie den erforderlichen Standard-Übergangseffekt an
3. Klicken Sie auf **OK**.

Der neue Übergangseffekt ist jetzt der Ihrem Benutzerprofil zugeordnete Standardübergang.

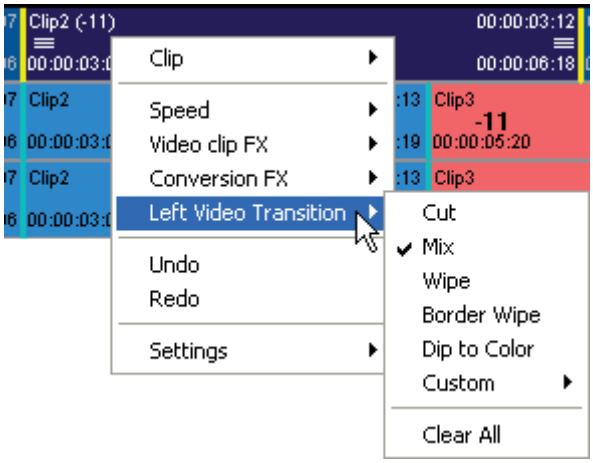
8.2.3 SO WENDEN SIE VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE MANUELL AN

Gehen Sie wie folgt vor, um Video-Übergangseffekte auf einen oder mehrere Übergänge anzuwenden.

1. Wählen Sie die Übergänge, auf die die Effekte anzuwenden sind, anhand einer der folgenden Möglichkeiten:

- Zum Definieren eines Effekts an einem einzelnen Übergang positionieren Sie den Mauszeiger nahe dem Videoübergang, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.
- Zum Definieren eines Effekts an verschiedenen Übergängen fügen Sie eine Mark IN und Mark OUT jenseits der relevanten Übergange ein.

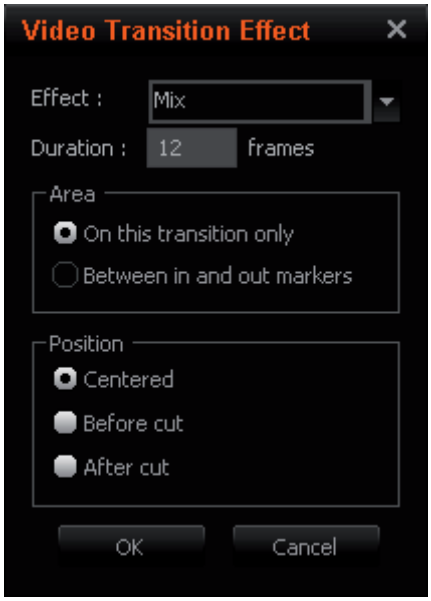
2. Wählen Sie eine der Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen und wählen Sie den erforderlichen Effekttyp über den Befehl (**Left/Right) Video Transition**.



   - Drücken Sie

.

Das Fenster **Video Transition Effects** wird geöffnet. In diesem Fenster können Sie immer noch einen anderen Effekt auswählen. Die Felder werden an den ausgewählten Effekt angepasst. Die Definition der Übergänge, wo der Effekt angewendet werden wird, im Gruppenfeld „Area“, kann nicht geändert werden.



3. Tragen Sie in dem Fenster **Video Transition Effects** die Übergangsparametern ein, um Dauer, Position und Sonderkonfiguration des

Übergangseffekts anzugeben

4. Klicken Sie auf **OK**.

Am Übergang wird eine gelbe Senkrechte eingefügt, wo der Effekt eingefügt wurde:

8.2.4 MÖGLICHE VIDEO-ÜBERGANGSEFFEKTE

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Übergangseffekte vorgestellt, die Sie über das Kontextmenü auswählen können. Für alle Effekte wird ein spezielles Fenster **Video Transition Effect** angezeigt, um die verschiedenen Parameter, wie Dauer, Position und mögliche andere Konfigurationsparameter, anzugeben.

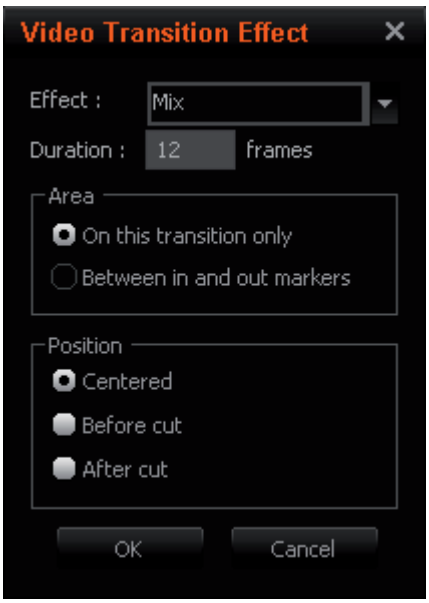
NONE

Diese Option setzt den Übergang in einen Cut zurück.

MIX

Der Mix-Übergang bietet einen Ein-/Ausblendeffekt vom Clip links neben der Verbindung zum Clip rechts neben der Verbindung.

Diese Option öffnet ein Dialogfeld, in dem die Parameter des gewünschten Mix-Effekts festgelegt werden.



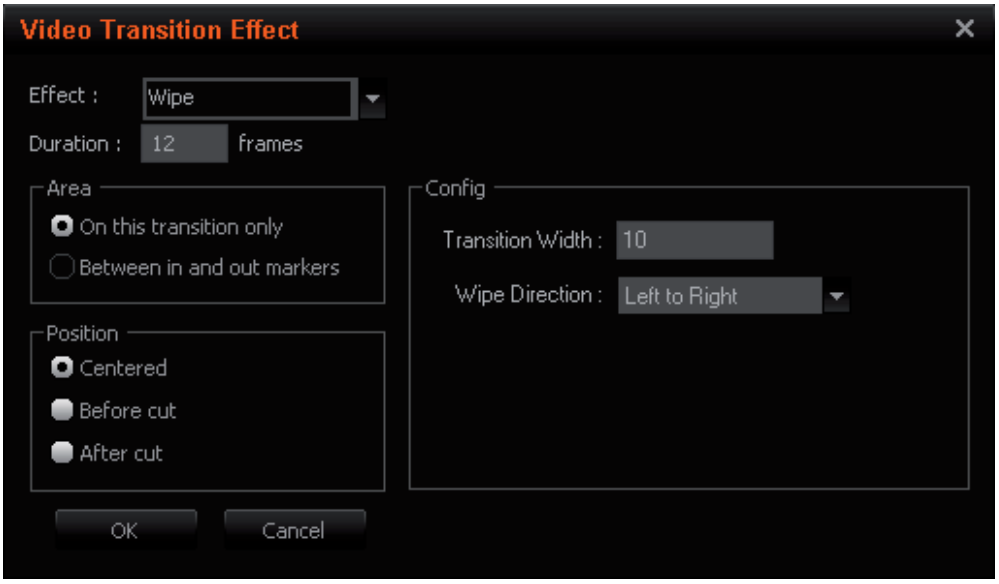
Sie müssen Folgendes definieren:

- die Dauer in Frames
- der Position des Mixes
  - before cut: am Clip vor der Verbindung
  - centered: mittig an der Verbindung
  - after cut: am Clip nach der Verbindung

WIPE

Der Wipe-Übergang ist ein allmählicher räumlicher Übergang von einer Videoquelle zur nächsten, in welcher eine vertikale oder horizontale Umrandung sich über den Bildschirm verschiebt, um die letzten Bilder des ersten Clips allmählich mit den ersten Bildern des nächsten Clips zu ersetzen.

Diese Option öffnet ein Dialogfeld, in dem die Parameter des gewünschten Wipe-Effekts festgelegt werden.



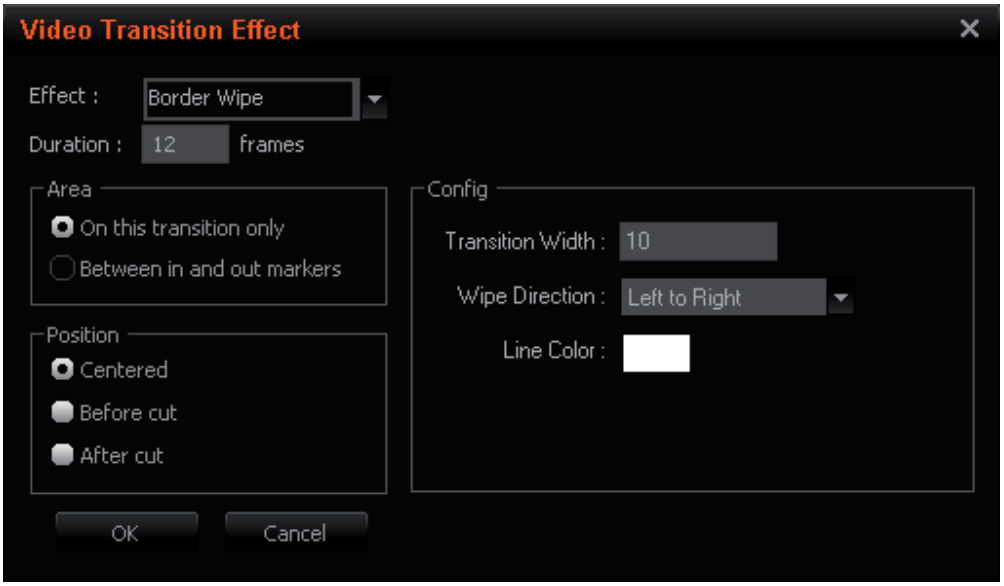
Neben der Effektdauer und der Position müssen Sie Folgendes angeben:

- die Übergangsbreite, d.h. die Dicke der Linie, welche den Clip vor und nach der Verbindung trennt.
- die Richtung, d.h. von woher und wohin das letzte Bild des ersten Clips durch das erste Bild des nächsten Clips gelöscht wird.

BORDER WIPE

Dies ist ein Wipe-Effekt, an dem eine farbige Umrandung hinzugefügt wird, um den Wipe-Effekt am Bild zu begrenzen.

Diese Option öffnet ein Dialogfeld, in dem die Parameter des gewünschten Wipe-Effekts festgelegt werden.



Sie können Folgendes festlegen:

- die Umrandungsbreite im Feld **Transisiton Width**

- die Umrandungsfarbe, über eine Farbtabelle, die sich öffnet, wenn Sie auf das farbige Dreieck im Feld **Line Color** klicken.

DIP TO COLOR

Der Effekt **Dip to Color** (in Farbe eintauchen) überblendet den ersten Clip mit einer ausgewählte Farbe und anschließend die Farbe mit dem nächsten Clip. Typische Anwendungen wären ein Einmischen von Weiß zwischen Clips in einem Interview oder von Schwarz in einem Zusammenschnitt.

Diese Option öffnet ein Dialogfeld, in dem die Parameter des gewünschten Dip to Color-Effekts festgelegt werden.

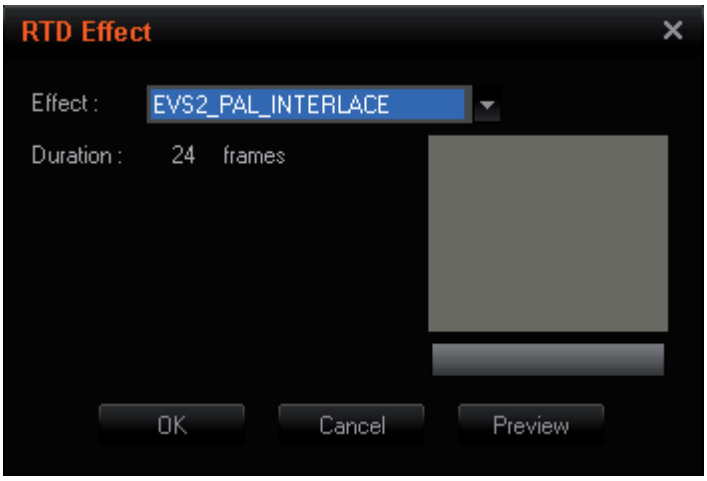
Neben der Effektdauer und der Position müssen Sie Folgendes angeben:

- die im Übergang verwendete Farbe aus einer Grundfarbtabelle, die sich öffnet, wenn Sie auf das farbige Dreieck im Feld **Color** klicken.
- die Länge des auf den ersten Clip (Feld **Length In**) und auf den zweiten Clip (Feld **Length Out**) angewendeten Effekts.

CUSTOM

Mit dieser Option kann ein Übergang zwischen den Clips ausgewählt werden, bei dem wie im Beispiel unten dargestellt eine Grafik über den Übergang „gekeyed“ wird.

Beim Auswählen des Menüs „Custom“ wird ein Untermenü angezeigt, indem Sie einen bereits auf der Timeline genutzten Übergang auswählen oder anhand einer gewohnten Windows-Dateisuche eine Effektdatei suchen und laden können.



Anmerkung

Die Dateien für diese benutzerdefinierten Wipes müssen bereits in die Datenbank importiert worden sein. Weitere Informationen dazu finden Sie in Abschnitt „RTD“ der Registerkarte „Media Importer“.

8.2.5 LÖSCHEN VON ÜBERGANGSEFFEKTEN

Sie können definierte Übergangseffekte in gleicher Weise löschen, wie Sie sie definiert haben.

1. Wählen Sie die Übergänge, an denen die Effekte gelöscht werden sollen, anhand einer der folgenden Möglichkeiten:
   - Zum Entfernen eines Effekts an einem einzelnen Übergang positionieren Sie den Mauszeiger direkt neben den Videoübergang, aus dem Sie den Effekt entfernen möchten.
   - Zum Entfernen der Effekte an verschiedenen Übergängen fügen Sie eine Mark IN und Mark OUT jenseits der relevanten Übergange ein.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü die Optionen **(Left / Right) Video Transition > Clear All** aus.

8.2.6 EINFÜGEN VON BLÖCKEN VON FARB-FRAMES

Sie können zwischen zwei Clips einen oder mehrere Frames einer ausgewählten Farbe einfügen.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Übergänge, an denen Sie farbige Frames einfügen möchten:
   - Zum Auswählen eines einzelnen Übergangs positionieren Sie den Mauszeiger neben dem relevanten Video-Übergang.
   - Zum Auswählen verschiedener Übergänge fügen Sie eine Mark IN und Mark OUT jenseits der relevanten Übergange ein.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche

.

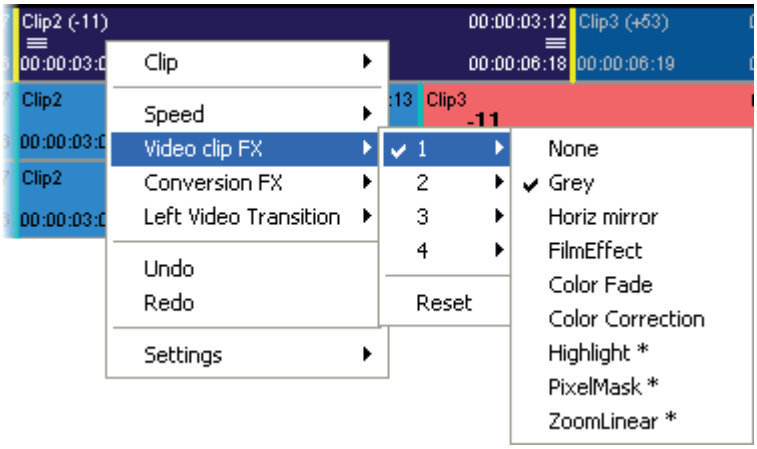
Das Fenster „Audio/Video Fx“ wird geöffnet:

3. Wählen Sie im Fenster „Audio/Video Fx“ die Registerkarte „Color Insertion“.
4. Wählen Sie in dieser Registerkarte:
   - die erforderliche Farbe
   - die Anzahl der Frames für die Farbeinfügung
   - die Übergänge, wo die Einfügung angewendet werden soll
5. Klicken Sie auf **OK**.

8.3 VIDEOCLIP-EFFEKTE

8.3.1 EINFÜHRUNG

Auf die Videoclips eines Schnitts können gleichzeitig bis zu vier verschiedene Videoeffekte angewendet werden. Sie können diese über den Kontextmenübefehle **Video Clip FX** definieren, auf den Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Videoelement in der Timeline zugreifen.



Einige Videoeffekte können auf eine Gruppe von Clips angewendet werden.

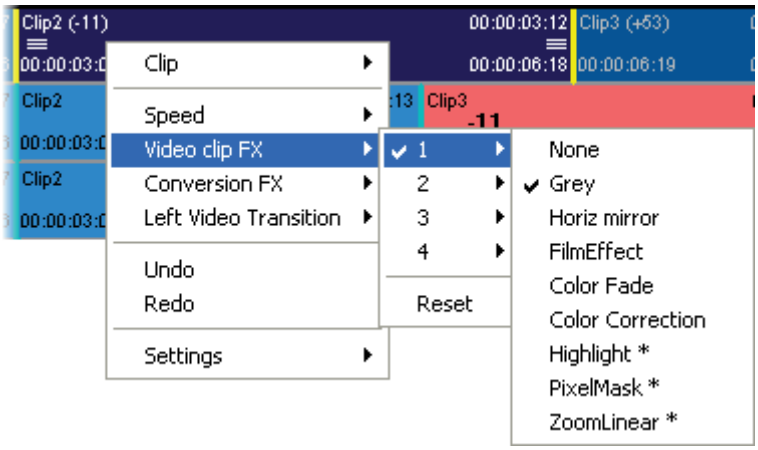
Andere Videoeffekte (in der Auswahlliste mit einem Sternchen * markiert) können immer nur auf einen einzigen Clip platziert werden, da bei diesen Effekten eine Zeit für das Anwenden des Effekts im Clip festgelegt wird (Keyframe-Effekte).

Aus dem Kontextmenü können Sie die Videoeffekte mit dem Befehl **Reset** entfernen.

8.3.2 SO WENDEN SIE EINEN VIDEOCLIP-EFFEKT AN

Gehen Sie wie folgt vor, um Videoclip-Effekte auf einen oder mehrere Clips (nicht für Keyframe-Effekte) anzuwenden.

1. Wählen Sie die Clips, auf die die Effekte anzuwenden sind, anhand einer der folgenden Möglichkeiten:
   - Zum Definieren eines Effekts auf einem einzelnen Clip positionieren Sie den Mauszeiger in die Nähe des Videoübergangs, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.
   - Zum Definieren eines Effekts auf verschiedenen Clips fügen Sie Mark IN- und Mark OUT-Punkte ein, um die Clips abzudecken, auf die der Effekt angewendet werden soll. Die Effekte werden vom ersten Clip, an dem der Mark IN-Punkt definiert ist, bis zu und einschließlich dem letzten Clip, an dem der Mark OUT-Punkt definiert ist, angewendet.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen.



3. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Video Clip FX**, dann die Nummer, für die Sie den Effekt definieren möchten, und schließlich den zu definierenden Effekttyp.

   Falls für den Effekt Sonderparameter definiert werden müssen, wird ein Dialogfeld angezeigt, das zu dem ausgewählten Videoclip-Effekt gehört. Andernfalls wird der Effekt direkt auf den Clip angewendet.

4. Tragen Sie die erforderlichen Parameter für den Videoclip-Effekt ein.

5. Klicken Sie auf **OK**.

Der Effekt wird auf das Videoclip-Element angewendet, das jetzt in der Timeline-Anzeige dunkelblau angezeigt wird.

Aus einem Clip können Sie einen oder mehrere Clip-Effekte in einen anderen kopieren, wie in Abschnitt 8.3.6 „Kopieren und Einfügen von Videoclip-Effekten“, auf Seite 161 beschrieben.

Anmerkung

Sie können über das Tastaturkürzel

direkt auf das Fenster „Clip Effect“ zugreifen. Standardmäßig wird das Fenster „Video Effect“ des zuletzt angelegten Effekts geöffnet.

8.3.3 EINFACHE VIDEOCLIP-EFFEKTE

GRAU, HORIZONTAL SPIEGELN UND FILMEFFEKT

Die folgenden Videoclip-Effekte werden direkt auf die ausgewählten Clips oder die Clips zwischen Mark IN- und Mark OUT-Punkten angewendet, da keine weiteren Einstellungen definiert werden müssen.

Falls Sie Marker definiert haben, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Clips ändern können, auf die der Effekt angewendet werden soll.

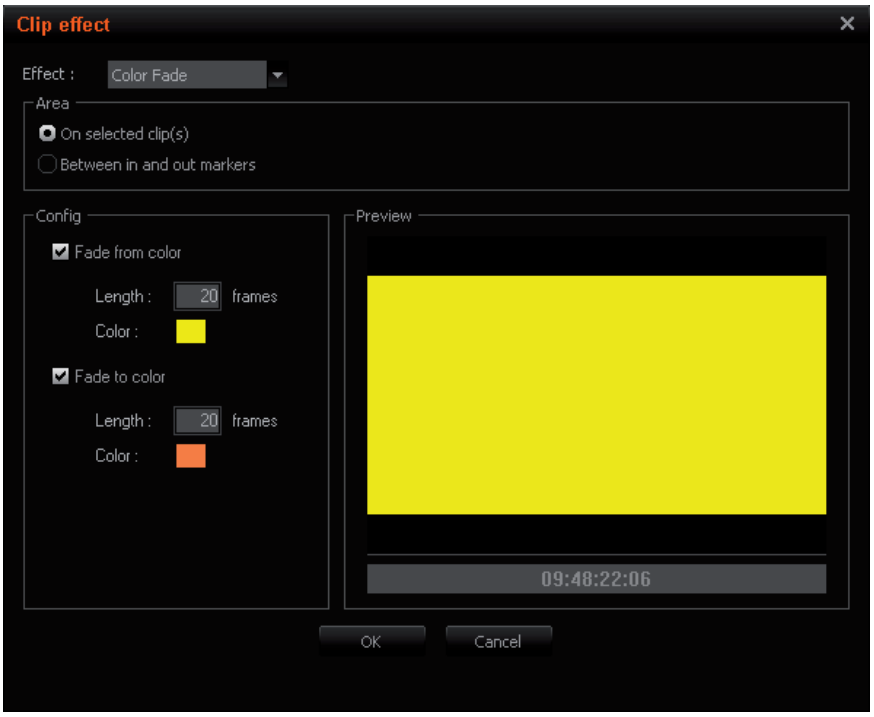
Videoclip-Effekt	Erläuterung
Grey (B&W) [Grau (S/W)]	Dieser Effekt entfernt die Farbe aus einem ausgewählten Element.
Horiz(ontal) Mirror [Horizontaler Spiegel]	Dieser Effekt spiegelt das originale Bild horizontal.
Film Effect [Film-Effekt]	Bei diesem Effekt werden bewegte Bilder filmähnlich wiedergegeben.

FARBAUSBLENDUNG

Dieser Effekt ermöglicht das Einblenden am Anfang eines Clips und ein Überblenden zu einer ausgewählten Farbe am Ende eines Clips. Wenn Sie diesen Effekt aus dem Kontextmenü auswählen, wird das folgende Fenster angezeigt.

Mit den Parametern **Fade from color** geben Sie die Farbeinblendung zu Beginn des Clips an.

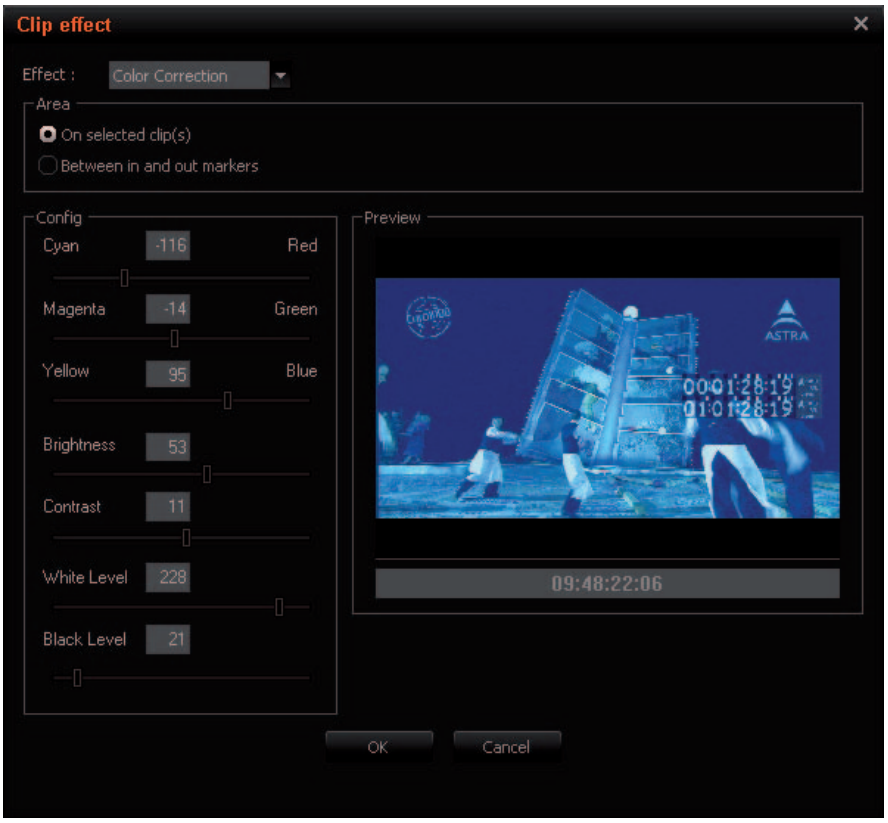
Mit den Parametern **Fade to color** geben Sie die Farbausblendung am Ende des Clips an.



FARBKORREKTUR

Mit diesem Effekt können Sie die RGB-Parameter ändern, um die Farbe eines Bildes abzugleichen. Wenn Sie diesen Effekt aus dem Kontextmenü auswählen, wird das folgende Fenster angezeigt.

Zum Anpassen der Farbe müssen Sie die Auswähler der drei Farben schieben. Sie können ebenfalls Helligkeit, Kontrast, Schwarz- und Weißanteil ändern.



8.3.4 VIDEOCLIP-EFFEKTE MIT KEYFRAMES

EINFÜHRUNG

Diese drei Optionen im Menü „Video FX“ erscheinen nur bei Auswahl eines einzelnen Clips, da bei diesen Optionen dem ausgewählten Video-Element Keyframes hinzugefügt werden müssen.

Ein Keyframe ist eine Zeichnung, die die Start- und Endpunkte eines Videoeffekts definiert. Das Hinzufügen von Keyframes erfolgt bei allen drei Effekten in ähnlicher Weise und wird im Anschluss an die kurze Erläuterung detailliert beschrieben.

HIGHLIGHT

Mit Hilfe dieser Option kann ein Objekt im Clip eine bestimmte Zeit lang anhand einer hervorgehoben dargestellten Geometrie nachverfolgt werden.

PIXEL MASK

Mit dieser Option kann ein Bereich im Clip anhand einer Pixelmaske maskiert werden. Der Bereich kann über die erforderliche Dauer nachverfolgt werden.

ZOOM LINEAR

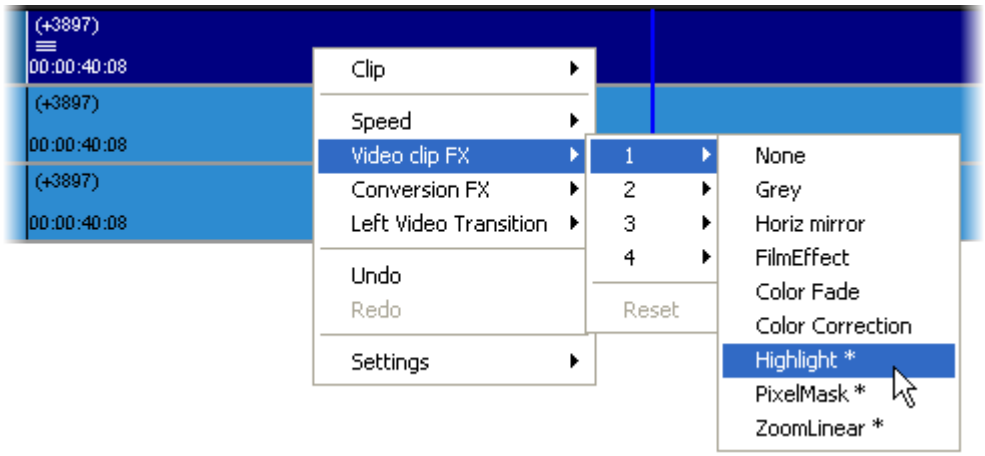
Mit dieser Option kann ein Bereich im Clip über die erforderliche Dauer gezoomt oder vergrößert werden.

8.3.5 HINZUFÜGEN VON KEYFRAMES FÜR EINEN EFFEKT

Die einzelnen Effekt-Fenster weichen aufgrund der benötigten Parameter geringfügig voneinander ab, sind jedoch im Grundlayout und in der grundsätzlichen Funktion gleich.

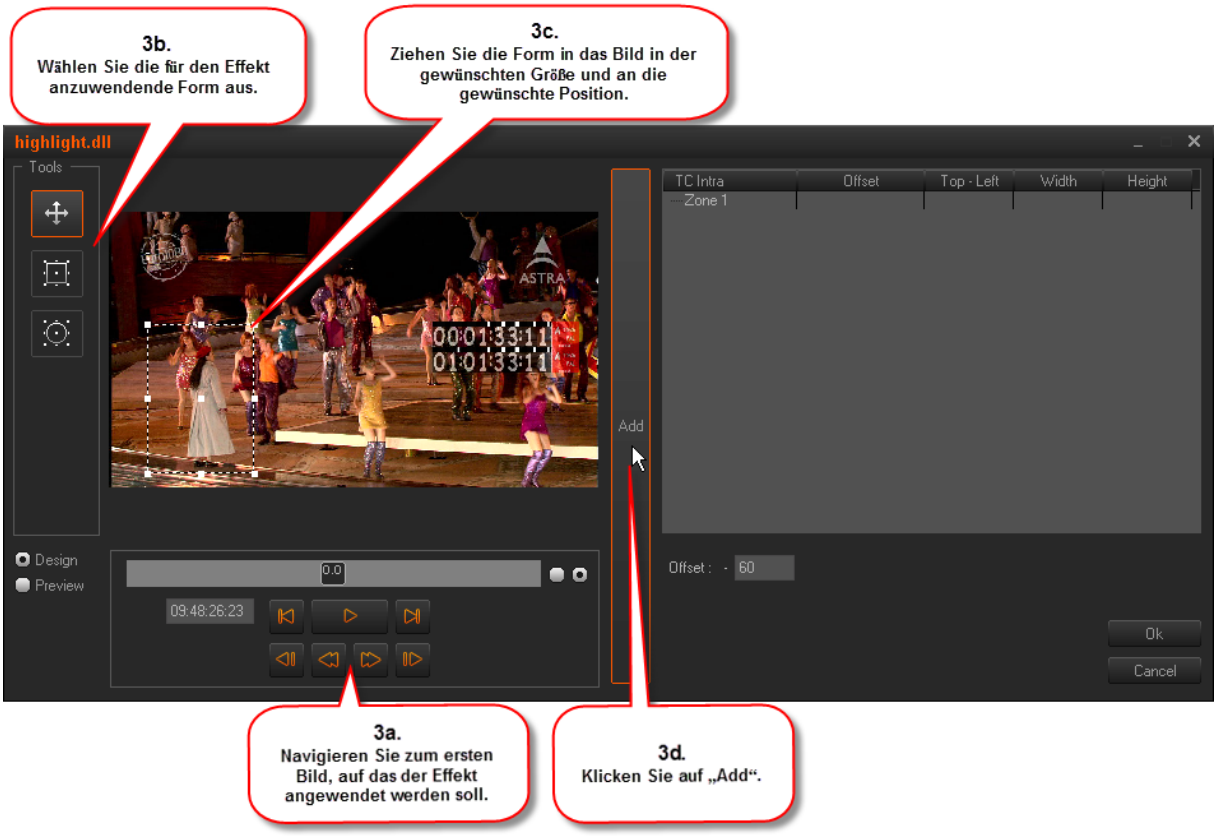
Gehen Sie wie folgt vor, um einen Effekt mit Keyframes (Highlight, Pixel Mask, Zoom Linear) hinzuzufügen:

1. Wählen Sie den Clip aus, für den Sie Effekte definieren möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen. Wählen Sie dann den Befehl **Video Clip FX**, die Nummer, für die Sie den Effekt definieren möchten, und schließlich einen zu definierenden Effekttyp.



Das entsprechende Fenster wird angezeigt. Standardmäßig wird der Modus „Design“ aktiviert. Dies ist der Modus, mit dem der Effekt definiert wird.

3. Definieren Sie, wie der Effekt am ersten Bild starten soll, wie folgt:



a. Navigieren Sie mit den Transportbefehlen zum ersten Bild, auf das der Effekt angewendet werden soll.

b. Wählen Sie im Gruppenfeld „Tools“ die Form, die Sie für den hervorzuhebenden, zu pixelnden oder zu vergrößernden Bildbereich verwenden möchten.

c. Ziehen Sie mit der Maus die Form in das Bild in der gewünschten Größe und an die gewünschte Position.

d. Klicken Sie in der Mitte des Fensters auf die Schaltfläche **Add**.

Die zu dem Effekt gehörenden Daten in diesem Timecode werden zum rechten Teil des Fensters hinzugefügt.

4. Definieren Sie, wie der Effekt am letzten Bild enden soll, wie folgt:

   a. Navigieren Sie zum letzten Bild, auf das der Effekt angewendet werden soll.

   b. Passen Sie Position und Größe der Form auf dem Bild gemäß Ihren Erfordernissen an.

   c. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add**.

   Die zu dem Effekt gehörenden Daten in diesem Timecode werden zum rechten Teil des Fensters hinzugefügt.

5. Geben Sie die Parameter für den Effekt an.

   a. Für den Effekt „Highlight“ können Sie den Standard-Offset (Kontrast zwischen hervorgehobenem und umgebendem Bereich) definieren.

   b. Für den Pixel-Effekt können Sie die Standardgröße der Pixelblöcke ändern.

6. Wenn der Effekt definiert wird, können Sie die Auswahlschaltfläche **Preview** (Vorschau) auswählen und mit den Transportbefehlen eine Vorschau des definierten Clip-Effekts anzeigen.

7. Klicken Sie auf **OK**, um den Effekt zu speichern.

8.3.6 KOPIEREN UND EINFÜGEN VON VIDEOCLIP-EFFEKTEN

EINFÜHRUNG

Der gleiche Videoclip-Effekt (oder eine Gruppe an Effekten) kann durch Kopieren und Einfügen auf mehrere Videoclips in der Timeline angewendet werden.

Für das Kopieren und Einfügen gelten die folgenden Prinzipien:

- Nur folgende Videoclip-Effekte können kopiert werden:
  - Verfügbarkeit im Kontextmenü von „Video Clip FX“ UND
  - kein Keyframe-Effekt erforderlich

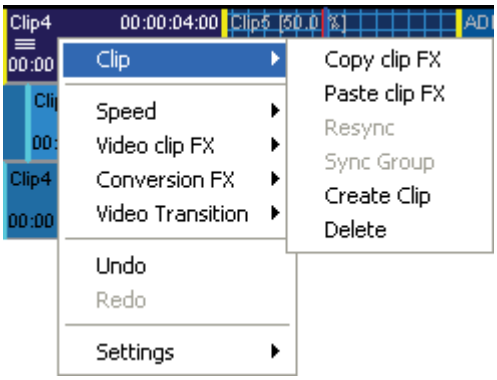
Die anderen Effekte, wie Geschwindigkeit oder Konvertierung können nicht kopiert werden.

- Durch das Einfügen werden alle vorhandenen, bereits auf die Ziel-Clips angewendeten Effekte zurückgesetzt und entfernt

SO KOPIEREN SIE EINEN VIDEOEFFEKT

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Videoeffekt zu kopieren:

1. Wählen Sie den Clip mit den bereits konfigurierten Effekten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen.
3. Wählen Sie **Copy Clip FX**.



SO FÜGEN SIE EINEN VIDEOEFFEKT EIN

Gehen Sie wie folgt vor, um diese kopierten Videoeffekte einzufügen:

1. Wählen Sie den Clip, auf den Sie die kopierten Effekt anwenden möchten oder legen Sie Mark IN- und Mark OUT-Punkte fest, um die Clips abzudecken, auf die der Effekt angewendet werden soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen.
3. Wählen Sie **Paste Clip FX**.

8.4 CONVERSION-EFFEKTE

8.4.1 EINFÜHRUNG

Jeder Clip kann von der Software in Xedio CleanEdit in das von der Timeline genutzte Format konvertiert werden. Die Konvertierung kann von 4:3 auf 16:9 und umgekehrt erfolgen, wobei die Modi „Pan & Scan“ und „Letterbox“ unterstützt werden.

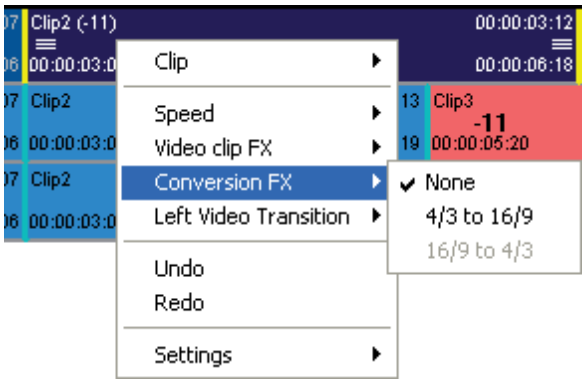
Wenn Sie den Schnitt angelegt haben, haben Sie auch das Seitenverhältnis des Schnitts ausgewählt (oder er ist nicht bearbeitbar, wie bei 16:9 mit HD-Videostandards). In Abhängigkeit vom Seitenverhältnis für den Schnitt haben Sie einen Standard-Konvertierungstyp ausgewählt.

Sie können den für den ausgewählten Konvertierungstyp verwendeten Modus ändern (z.B. PS statt dem Standard-Konvertierungstyp LB), indem Sie Konvertierungseffekte zu einem Clip oder zu mehreren Clips zwischen einem Mark IN und einem Mark OUT hinzufügen. Sie können den Konvertierungstyp selbst nicht ändern, da dieser am Anfang festgelegt wird und im gesamten Schnitt unverändert bleiben muss.

8.4.2 ÄNDERN DES MODUS DES KONVERTIERUNGSTYPS

Gehen Sie wie folgt vor, um den Modus für den Konvertierungstyp für einen oder mehrere Clips zu ändern.

1. Wählen Sie die Clips, auf die die Effekte anzuwenden sind, anhand einer der folgenden Möglichkeiten:
   - Zum Definieren eines Effekts an einem Clip klicken Sie auf den gewünschten Clip.
   - Zum Definieren eines Effekts an verschiedenen Clips fügen Sie eine Mark IN und Mark OUT ein, die den ersten und letzten Clip abdecken.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen.



3. Wählen Sie **Conversion FX** und den gewünschten Effekt aus.

Das Fenster „Clip Effect“ wird angezeigt:

4. Wählen Sie im Gruppenfeld „Config.“ den für den Konvertierungstyp zu verwendenden Modus aus.
5. Im PS-Modus können Sie außerdem ein Vertikales Offset bei 16:9 und ein Horizontales Offset bei 4:30 auswählen.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Der Modus und das definierte Offset werden auf die ausgewählten Clips angewendet.

9. Erweiterte Audiobearbeitung

9.1 GRUNDEINSTELLUNGEN FÜR AUDIOSPUREN

In der folgenden Tabelle sind die Hauptschritte für das Audio-Management in CleanEdit im Überblick aufgeführt.

Schritt	Erläutert in Abschnitt...
Beim Erstellen des Schnitts Audio-Typ des Schnitts festlegen	5.4.4, „Kreieren eines Schnitts - Registerkarte „General““ auf Seite 49
Audio-Typ jeder einzelnen Timeline-Spur festlegen	6.5.9, „Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline - Spurname und Audiotyp in der Timeline“ auf Seite 97
Timeline-Audiospuren auswählen	6.5.9, „Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline - Auswahl der Audiospur für Bearbeitungen“ auf Seite 97
Ausgabespur für jede einzelne Timeline-Spur festlegen	6.5.9, „Auswahl und Einstellungen der Audiospur in der Timeline - Auswählen von Audiospuren für den Ausgang“ auf Seite 97
Im Player-Bereich die Audio-Kanäle/Audiospuren festlegen, die in die Timeline geladen werden sollen	6.2.8, „Auswählen der zur Timeline hinzuzufügenden Spuren - Spur-Auswahl für Clips und Überwachung“ auf Seite 72
Im Recorder-Bereich die Ausgabespur für das Monitoring auswählen	6.3.6, „Auswählen der Audiospuren für Monitoring“ auf Seite 83

9.2 AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTE

9.2.1 MÖGLICHKEITEN ZUM HINZUFÜGEN VON AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTEN

Zum Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- Hinzufügen des Standard-Audio-Übergangseffekts zu allen neu in der Timeline platzierten Clips.

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 9.2.2 „Hinzufügen automatischer Standard-Audio-Übergangseffekte" auf Seite 166.

- Hinzufügen eines Übergangseffekts zu einem oder mehreren fortlaufenden Audioelementen einer Spur.

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 9.2.5 „Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten zu Elementen der gleichen Spur" auf Seite 168.

- Hinzufügen eines Übergangseffekts zu einem oder mehreren Audioelementen des gleichen Clips.

  Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 9.2.6 „Hinzufügen von Audio-Übergangseffekten zu Elementen des gleichen Clips" auf Seite 170.

Falls Sie einen Effekt an einem Übergang hinzufügen, wo bereits ein Audio-Übergangseffekt definiert wurde, wird der ursprüngliche Effekt durch den neuen ersetzt.

9.2.2 HINZUFÜGEN AUTOMATISCHER STANDARD-AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTE

Nachdem Sie auf die Schaltfläche

geklickt und die Funktion **AFX** aktiviert haben, wird ein Standard-Audio-Übergang an jeden im Schnitt platzierten Clip angefügt. Crossfades sind der ursprünglich in Xedio definierte Standard-Audio-Übergang.

9.2.3 ÄNDERN DES AUTOMATISCHEN STANDARD-ÜBERGANGSEFFEKTS

Der Standard-Übergangseffekt wird im Xedio Manager definiert: Software > Parameter Profiles > (Xedio)CleanEdit > Timeline, Registerkarte: DefaultAudioTransFx.

Sie können die Standardeffekte der Audioübergänge jedoch wie folgt ändern:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche und wählen Sie **Properties**.

   Das Fenster „Audio Transition Effect" wird angezeigt.

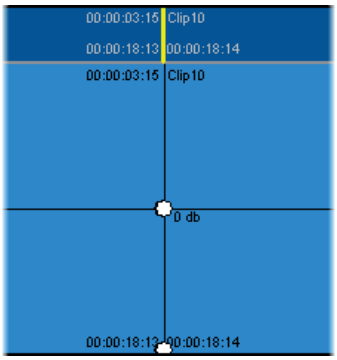
2. Geben Sie den erforderlichen Standard-Übergangseffekt an

3. Klicken Sie auf **OK**.

Der neue Übergangseffekt ist jetzt der Ihrem Benutzerprofil zugeordnete Standardübergang.

9.2.4 MÖGLICHE AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTE

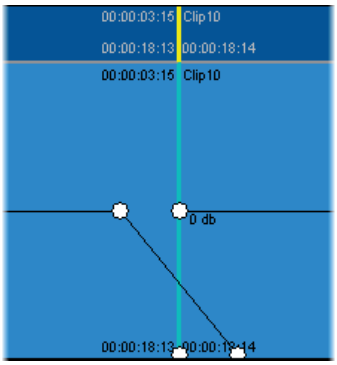
Wenn Sie den anzuwendenden Audio-Übergangseffekt auswählen, haben Sie die Wahl zwischen vier Typen an Audio-Übergangseffekten. Diese werden im Folgenden beschrieben und in einer vergrößerten Ansicht des Audio-Übergangseffekts dargestellt:



Cut

Kein Übergangseffekt wird durchgeführt. Das Audio des zweiten Clips ersetzt unmittelbar den Sound des ersten Clips. Bei einem Cut wird keine blaue Linie (die einen Übergang darstellt) an der Verbindung angezeigt.

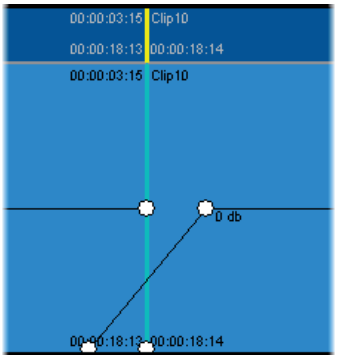
Dies wird durch das Symbol im Fenster Audio Transition Effect dargestellt.



Fade out

Der Sound des ersten Clips wird langsam ausgeblendet und das Audio des zweiten Clips beginnt unmittelbar am Übergangspunkt.

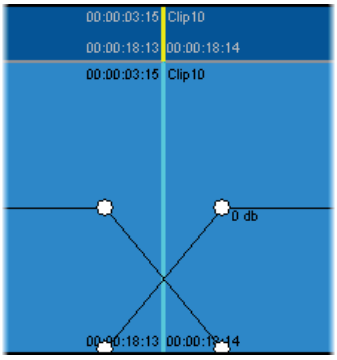
Dies wird durch das Symbol im Fenster Audio Transition Effect dargestellt.



Fade in

Der Sound des ersten Clips wird am Übergangspunkt sofort ausgeblendet und das Audio des zweiten Clips wird langsam startet.

Dies wird durch das Symbol im Fenster Audio Transition Effect dargestellt.



Cross fade

Der Sound des ersten Clips wird langsam ausgeblendet und der Sound des zweiten Clips wird langsam eingeblendet.

Dies wird durch das Symbol im Fenster Audio Transition Effect dargestellt.

9.2.5 HINZUFÜGEN VON AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTEN ZU ELEMENTEN DER GLEICHEN SPUR

EINFÜHRUNG

Sie möchten Audio-Übergangseffekte hinzufügen zu:

- einem ausgewählten Element ODER
- fortlaufenden Elementen

an einer gegebenen Audiospur

Verwenden Sie in diesem Fall die Kontextmenübefehle (**Left/Right) Audio Transition**, die an den Audioelementen in der Timeline verfügbar sind.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Typen der Übergangseffekte finden Sie in Abschnitt 9.2.4 „Mögliche Audio-Übergangseffekte“ auf Seite 167.

Die folgenden Audio-Übergangseffekte stehen zur Verfügung: Cut, Fade OUT, Fade IN, Cross Fade.

SO WENDEN SIE AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTEN AUF ELEMENTEN AUF DER GLEICHEN SPUR AN

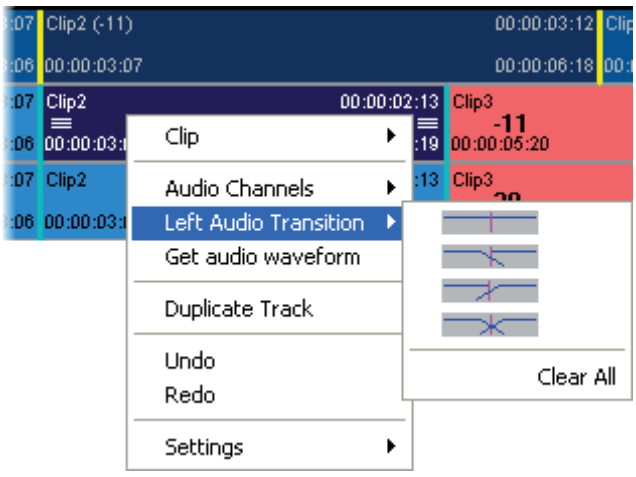
Gehen Sie wie folgt vor, um Audio-Übergangseffekte auf ein Element oder fortlaufende Audioelemente der gleichen Spur anzuwenden.

1. Falls Sie eines Übergangseffekt an verschiedenen fortlaufenden Übergängen definieren möchten, legen Sie Mark IN- und Mark OUT-Punkte fest, um die Clips abzudecken, auf die der Effekt angewendet werden soll.

   Andernfalls wird der Übergangseffekt an dem nächsten Übergang zur Position des Mauszeigers definiert.

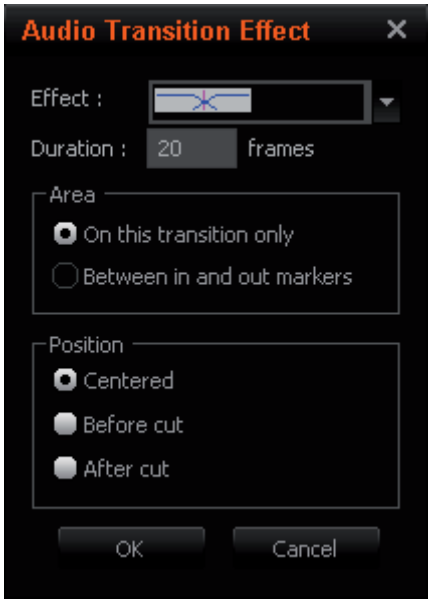
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur, wo Sie den Übergangseffekt definieren möchten; entweder:
   - nahe des Clip-Übergangs ODER
   - zwischen dem definierten Mark IN und Mark OUT

   Das Kontextmenü wird angezeigt.



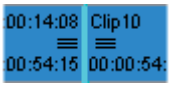
3. Wählen Sie den erforderlichen Effekttyp über den Befehl (**Left/Right) Video Transition**.

   Das Fenster **Audio Transition Effect** wird geöffnet. In diesem Fenster können Sie immer noch einen anderen Effekt auswählen. Die Definition der Übergänge, wo der Effekt angewendet werden wird, im Gruppenfeld „Area“, kann nicht geändert werden.



4. Tragen Sie in dem Fenster **Audio Transition Effect** die Übergangsparametern ein, um Dauer und Position des Übergangseffekts anzugeben
5. Klicken Sie auf **OK**.

Am Übergang wird eine blaue Senkrechte eingefügt, wo der Effekt eingefügt wurde:



Nachdem Sie den Grundtyp des Audio-Übergangs zugeordnet haben, können Sie diesen zoomen und den auf der Timeline anpassen, indem Sie rechts neben der erforderlichen Spur auf die Schaltfläche **Zoom** klicken. Die Spur wird dann vertikal über alle Audiospuren vergrößert, um den Übergang anzuzeigen.

Anmerkung

Mit den Tastaturkürzeln

+

können Sie das Fenster „Audio Transition Effect“ direkt aufrufen.

9.2.6 HINZUFÜGEN VON AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTEN ZU ELEMENTEN DES GLEICHEN CLIPS

EINFÜHRUNG

Sie können einen Audio-Übergangseffekt zu einem oder mehreren Audioelementen des gleichen Clips hinzufügen.

In diesem Fall klicken Sie auf die Schaltfläche und verwenden Sie das Fenster „Audio/Video FX“.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Typen der Übergangseffekte finden Sie in Abschnitt 9.2.4, „Mögliche Audio-Übergangseffekte“ auf Seite 167.

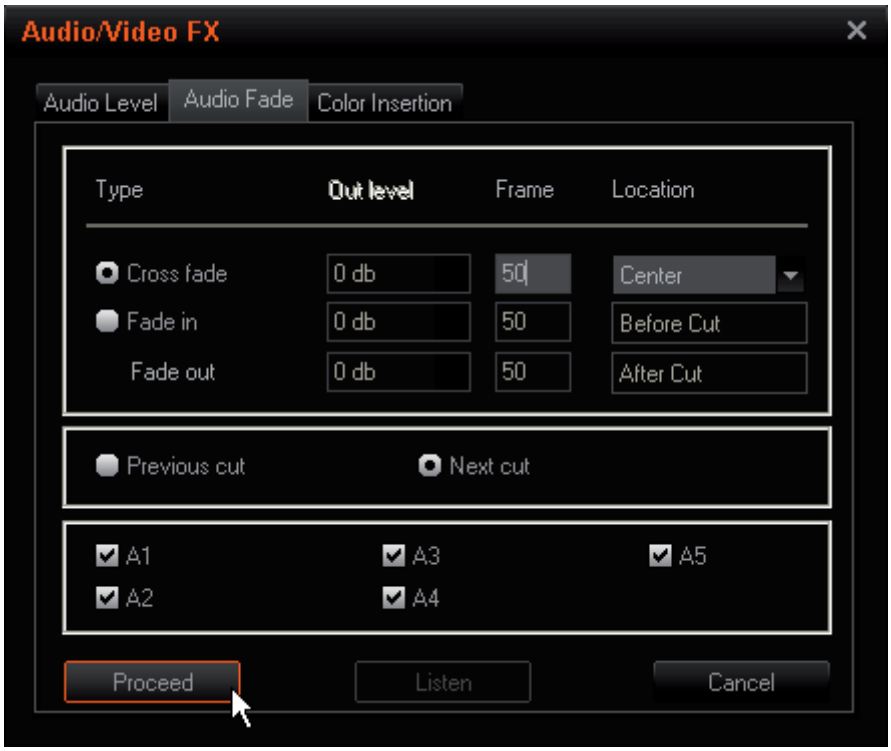
Die folgenden Audio-Übergangseffekte stehen zur Verfügung. Cut, Cross Fade, Fade IN, Fade OUT.

SO WENDEN SIE AUDIO-ÜBERGANGSEFFEKTEN AUF AUDIO-ELEMENTE AUF DES GLEICHEN CLIPS AN

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Audio-Übergang auf ein oder mehrere Audioelemente der gleichen Clips anzuwenden.

1. Positionieren Sie die Nowline auf dem Clip, für den Sie die Audioübergänge anpassen möchten.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Audio/Video FX** , um das Fenster „Audio/Video FX“ zu öffnen und die Registerkarte „Audio Fade“ auszuwählen.

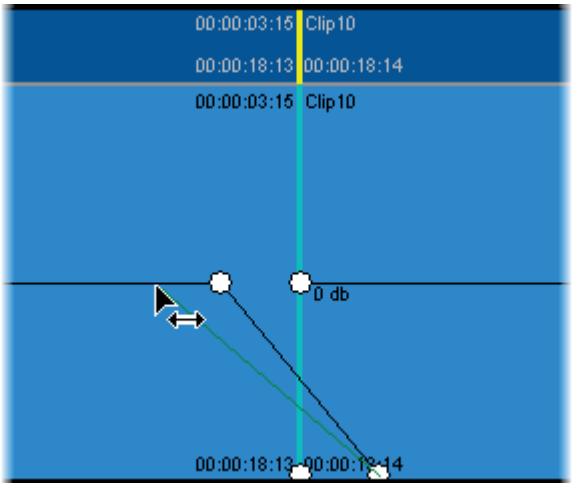


3. Geben Sie im oberen Gruppenfeld Folgendes an:
   a. Klicken Sie den anzuwendenden Typ des Übergangs an.
   b. Geben Sie die Anzahl der Frames ein, die der Übergangseffekt dauern soll.
   c. Wählen Sie den gewünschten Speicherort des Übergangs um die Clip-Verbindung aus.
4. Wählen Sie für ein Audiospuren, ob Sie den Effekt am Anfang des Clips (vorheriger Schnitt) oder am Ende des Clips (nächster Schnitt), an dem die Nowline positioniert ist, anwenden möchten.
5. Wählen Sie die Spuren aus, an denen Sie die Übergangseffekte anwenden möchten.
6. Klicken Sie auf **Proceed**.

9.2.7 ABGLEICHEN VON AUDIO-ÜBERGÄNGEN

Gehen Sie wie folgt vor, um Audio-Übergänge manuell an eine bestimmte Spur anzupassen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zoom** rechts neben der Audiospur, an der Sie die Audio-Übergänge anpassen möchten.
2. Kennzeichnen Sie im Zoom-Modus den zu ändernden Übergang.
3. Klicken Sie auf die weißen Knoten, die dem Audio-Übergangseffekt entsprechen, und verschieben Sie diesen, um den gewünschten Übergang anzuzeigen.



9.2.8 ENTFERNEN VON AUDIO-ÜBERGÄNGEN

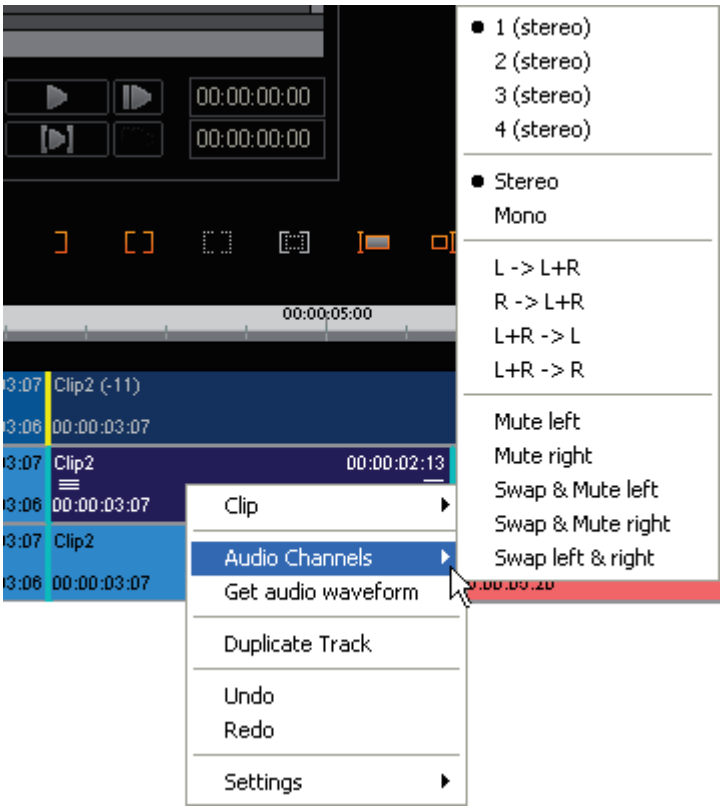
Sie können die vorher definierten Übergangseffekte entfernen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur klicken, an der Sie die Übergangseffekte entfernen möchten; wählen Sie im Kontextmenü Audio **Transition > Clear All**.

9.3 AUDIO-ROUTING, WECHSEL UND STUMMSCHALTUNGEN

9.3.1 AUDIO-ROUTING (STANDARD UND SPEZIAL)

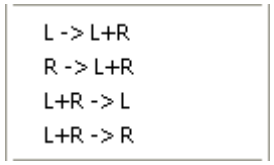
Über die Schaltfläche **Audio Routing** können Sie ein Standard-Audio-Routing sowie Wechsel (Swapes) und Stummschaltungen (Mutes) an den Audiokanälen einer Stereospur definieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Abschnitt „Audio-Routing für Stereospuren“ auf Seite 104. Die Optionen werden gelten für jeden neuen, zum Schnitt hinzugefügten Clip.

Sie können auch spezifische Audio-Routings, Swapes und Mutes an einem Audioelement einer Stereospur definieren. Diese Funktionen sind verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das ausgewählte Element klicken und aus dem Kontextmenü **Audio Channels** auswählen.



9.3.2 MÖGLICHE FUNKTIONEN DES AUDIO-KANALS

Diese Funktionen sind über den Befehl **Audio Channels** verfügbar und wenden in vier Gruppen an Unterbefehlen unterteilt. Vor den auf die ausgewählten Elemente angewendeten Befehlen wird ein schwarzer Punkt angezeigt.

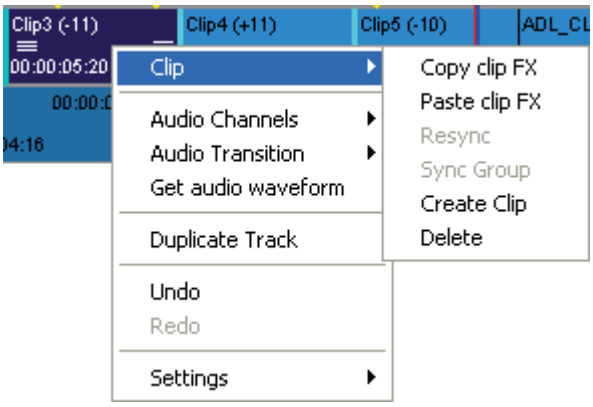
Gruppe der Unterbefehle	Erläuterung
	Diese Befehle geben die Quellspur an, die Sie auf das ausgewählte Element anwenden möchten.
	Diese Befehle gestatten dem Benutzer anzugeben, ob die Spur als Mono- oder Stereospur ausgegeben werden soll.
	Mit diesen Befehlen kann der Benutzer: • den linken oder rechten Audio-Kanal an beide Stereokanäle weiterleiten • beide Stereokanäle zu einem Audio-Monokanal mischen
	Mit diesen Befehlen kann der Benutzer: • den linken oder rechten Audio-Kanal stumm schalten • die linken und rechten Audio-Kanäle tauschen • die linken und rechten Audio-Kanäle tauschen und einen davon stumm schalten.

Anmerkung

Durch wählen von **Stereo** aus dem Befehl **Audio Channels** werden die Audio-Kanaleffekte zurückgesetzt.

9.3.3 KOPIEREN UND EINFÜGEN VON AUDIO-ROUTINGS

Die an einem einzelnen Element über den Befehl **Audio Channels** definierten Audio-Effekte können kopiert und an verschiedenen Audio-Elementes und Audiospuren in der Timeline eingefügt werden.



Für das Kopieren und Einfügen gelten die folgenden Prinzipien:

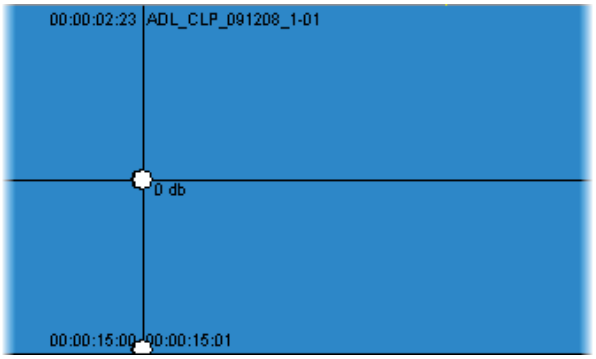
- Kopiert werden können nur die Audioeffekte, die über den Kontextmenübefehl **Audio Channels** verfügbar sind. Die Quellauswahl wird nicht kopiert.
- Durch das Einfügen werden alle vorhandenen, bereits auf die Ziel-Clips angewendeten Effekte zurückgesetzt und entfernt

Zum Kopieren und Einfügen eines Audio-Effekts gehen Sie wie für Video-Effekte vor. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 8.3.6 „Kopieren und Einfügen von Videoclip-Effekten“ auf Seite 161.

9.4 ANPASSUNGEN DER AUDIOPEGEL

9.4.1 EINFÜHRUNG

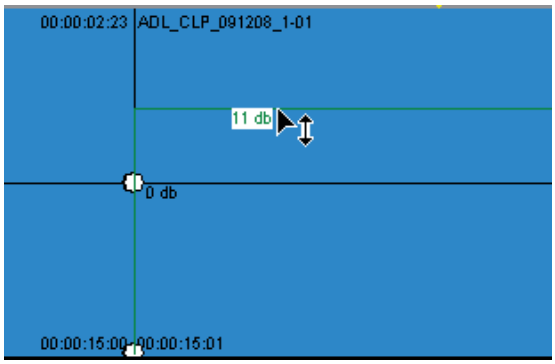
Im Zoom-Modus wird im Bearbeitungsbereich auch der Pegel der Audioclips angezeigt. Der Audio-Pegel des vergrößerten Audio-Clips wird durch die horizontale Linie dargestellt. Der originale Audiopegel des Quell-Clips ist der Bezugspegel mit 0 dB.



9.4.2 SO GLEICHEN SIE DEN AUDIO-PEGEL AN EINEM EINZELNEN CLIP AB

Gehen Sie wie folgt vor, um die Audiopegel an einem einzelnen Clip anzupassen:

1. Positionieren Sie im Zoom-Modus die Maus auf einer horizontalen Linie (Audiopegel) des anzupassenden Clips.
2. Wenn als Mauscursor ein Pfeil mit zwei Spitzen angezeigt wird, klicken und halten Sie die linke Maustaste.
3. Erhöhen bzw. verringern Sie den Audio-Pegel des Clips, indem Sie die Linie nach oben bzw. unten verschieben



Die Erhöhung (in dB) im Vergleich zum originalen Audio-Pegel wird an der Audio-Pegellinie angegeben, wenn Sie diese bewegen.

4. Lassen Sie die Maus los, wenn der gewünschte Audio-Pegel erreicht wurde.

9.4.3 SO GLEICHEN SIE DEN GRUNDPEGEL EINER SPUR AB

Gehen Sie wie folgt vor, um die Audiopegel einer ganzen Spur anzupassen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Audio/Video FX** .

   Das Fenster „Video/Audio FX“ wird in der Registerkarte „Audio Level“ geöffnet.

2. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen **Source Channel**, die den Spuren entsprechen, deren Audio-Pegel Sie anpassen möchten.
3. Wählen Sie im Feld **Level Adjust** zu jeder Spur, wie viele Dezibel Sie zum Audio-Pegel der Spur hinzufügen oder aus diesem entfernen möchten.
4. Wählen Sie den Anpassungsmodus wie folgt:
   a. Wenn Sie den angegebenen dB-Wert auf den aktuellen Audio-Pegel anwenden möchten, aktivieren Sie die Auswahlschaltfläche **Relative**.
   b. Wenn Sie den angegebenen dB-Wert auf den originalen Audio-Pegel (0 dB) anwenden möchten, aktivieren Sie die Auswahlschaltfläche **Absolute**.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Der Audio-Pegel der ganzen Spur wird entsprechend dem definierten Wert und dem Anpassungsmodus angepasst.

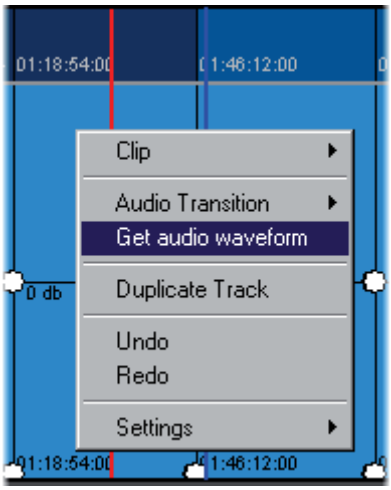
9.5 WEITERE AUDIO-FUNKTIONEN

9.5.1 SO GENERIEREN SIE DIE WAVEFORM EINES AUDIO-ELEMENTS

Sie können die Waveform für Audio-Elemente einer Audiospur wie folgt generieren:

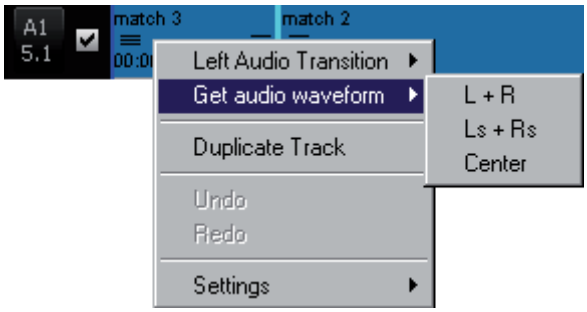
So generieren Sie die Waveform eines Stereo-Elements:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, für das Sie die Waveform generieren möchten.
2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Get audio waveform** aus.

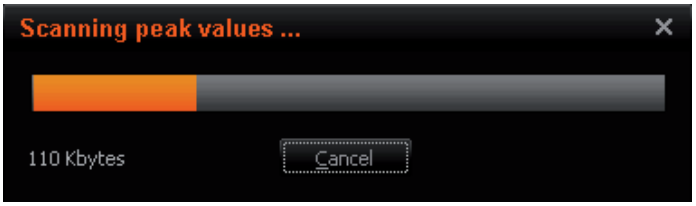


So generieren Sie die Waveform eines 5.1-Elements:

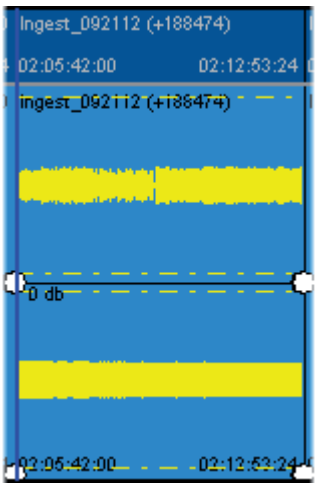
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, für das Sie die Waveform generieren möchten.
2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Get audio waveform** und dann die Kanäle aus, für die Sie die Waveform generieren möchten.



Während die Anwendung die Waveform generiert, wird die folgende Meldung angezeigt.

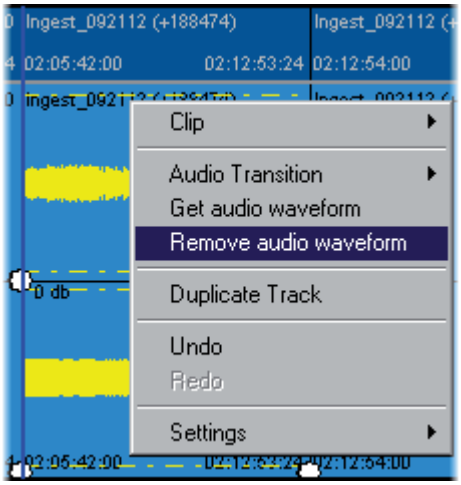


Klicken Sie nach dem Generieren der Waveform auf die Schaltfläche **Zoom Track** , um die Waveform anzuzeigen:



9.5.2 So löschen Sie ein Audio-Waveform

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, von dem Sie die Audio-Waveform löschen möchten und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Remove audio Waveform** aus.



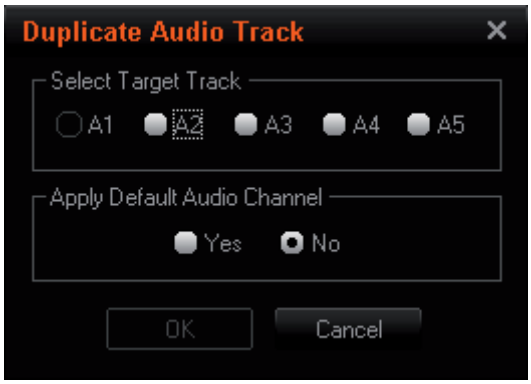
9.5.3 So duplizieren Sie ein Audio-Waveform

Sie können eine volle Audiospur kopieren und in einer anderen Spur einfügen. Falls die Zielspur nicht leer ist, wird ihr Inhalt durch die kopierte Spur ersetzt.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Audiospur zu duplizieren:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Audiospur und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Duplicate Track**.

   Das Fenster **Duplicate Audio Track** wird geöffnet.



In der Feldgruppe **Select Target Track** werden nur diejenigen Spuren mit demselben Audio-Typ wie die kopierte Spur angezeigt.

2. Aktivieren Sie in der Feldgruppe **Select Target Track** die Spur, auf die Sie die kopierte Spur anwenden möchten.
3. Führen Sie in der Feldgruppe **Apply Default Audio Channel** Folgendes aus:
   - Falls Sie die Standardeinstellungen des Audio-Kanals (das ist Stereo) anwenden möchten, wählen Sie „Yes“.
   - Falls Sie die Audio-Kanaleinstellungen der kopierten Spur anwenden möchten, wählen Sie „No“.

Die Audiospur wird in die Zielspur kopiert.

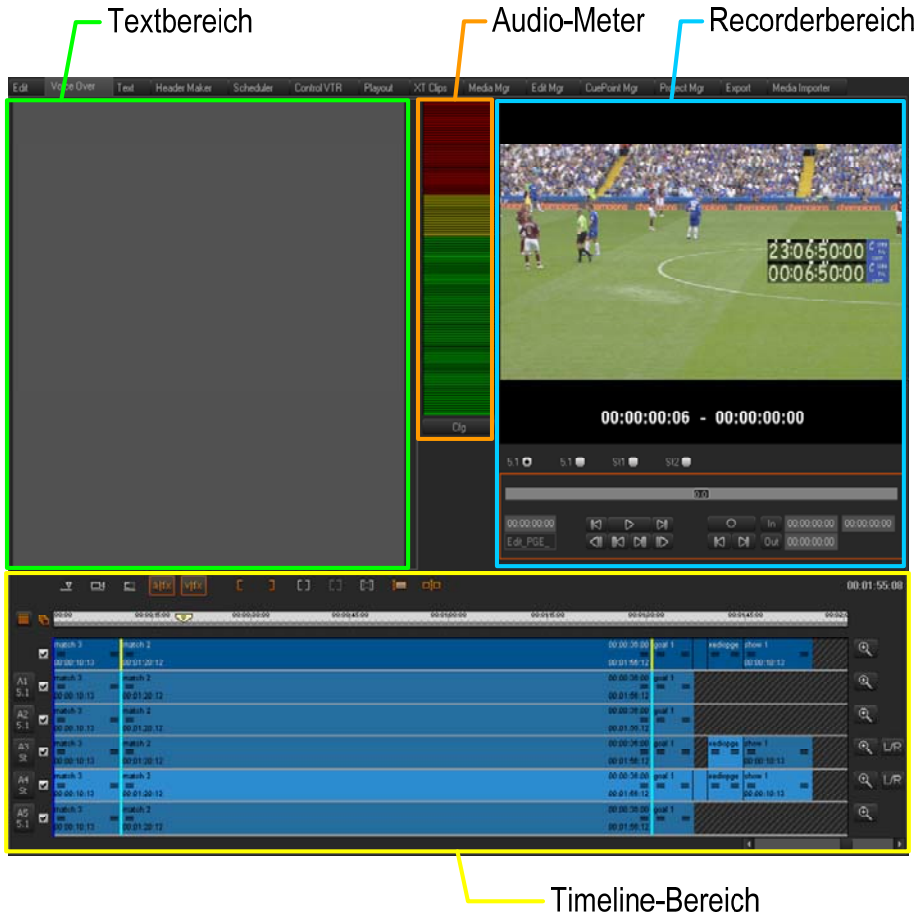
10. Voice-over, Grafiken und Textgrafiken

10.1 HINZUFÜGEN VON VOICE-OVER

10.1.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE REGISTERKARTE „VOICE-OVER“

Mit Hilfe der Registerkarte „Voice Over“ kann der Benutzer einen Kommentar auf einen oder mehrere Teile des Schnitts aufzeichnen. Dieser kann aus den folgenden Elementen bestehen:

- ein Texteditor
- die Audiopegel
- ein Recorder-Fenster
- die grafische Timeline

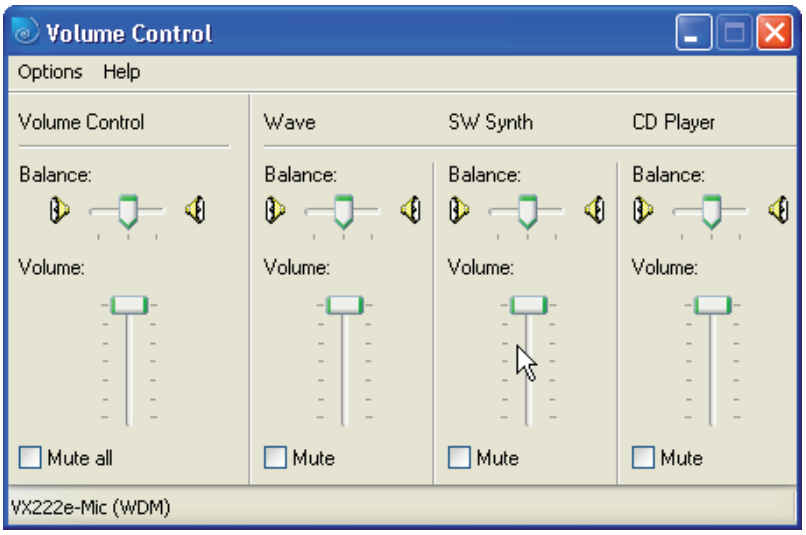


TEXTBEREICH

Im Textbereich kann das Voice-over-Skript auf dem Bildschirm hinzugefügt werden. Ein Skript kann eingegeben oder mit Hilfe von Kopieren und Einfügen aus einer anderen Anwendung eingefügt werden. Das Skript kann auch über eine EVS ActiveX-Komponente aus einer MOS-Story oder aus der Anwendung „Xedio Cutter“ abgerufen werden.

AUDIOPEGEL

Die Audiopegel zeigen bei der Aufnahme eines Voice-overs den Eingangs-Audiopegel für das Mikrofon an. Unter der Pegelanzeige befindet sich eine Schaltfläche **Cfg**. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird die Audiopegel-Konfiguration angezeigt und Sie können Einstellung vornehmen.



Die Lautstärkeregelung links bestimmt den Gesamt-Audiopegel. Der Mikrofonpegel definiert den Pegel des Mikrofoneingangs. Möglicherweise verfügt die in der Workstation installierte Audiokarte noch weitere Parameter für das Konfigurieren der Aufnahmeparameter. Informieren Sie sich bitte im Benutzerhandbuch des verwendeten Geräts.

Anmerkung

Die Digigram-Karte steuert die Konfiguration für die Audio-Eingänge und -Ausgänge der Workstation. Es wird daher empfohlen, die Digigram-Karte gemäß den Screenshots in Anhang 3 zu konfigurieren. Hardware-Einstellungen der Digigram

RECORDER-BEREICH

Der Anzeigebereich verfügt über dieselben Transportsteuerungen wie der Anzeigebereich der Registerkarte „Edit“, jedoch zusätzlich über einige Features für die Aufnahme von Voice-over.

Die Beschreibung der identischen Transportschaltflächen und Felder finden Sie in Abschnitt 6.3.5, „Wiedergeben des Schnitts im Recorder-Bereich“ auf Seite 81.

Die anderen Schaltflächen und Felder, die nur auf der Registerkarte „Voice Over“ vorhanden sind, werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

10.1.2 VOICE-OVER-PROZESS

PROZESSÜBERBLICK

Der Voice-over-Aufnahmeprozess beinhaltet vier Schritte:

1. Definieren des Bereichs für die Aufnahme des Voice-over (siehe Seite 183)
2. Aufnehmen des Voice-over (siehe Seite 183)
3. Prüfen des aufgenommenen Voice-over (siehe Seite 184)
4. Dämpfen anderer Spuren bei Verwendung von Voice-over (siehe Seite 185)

DEFINIEREN DES BEREICHS FÜR DIE AUFNAHME DES VOICE-OVER

Markieren eines IN

oder oder

Platzieren Sie die Nowline in der Timeline, wo das Voice-over beginnen soll, klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark IN** in der Timeline oder im Recorder-Bereich, um den IN-Punkt des Aufnahmebereichs für das Voice-over zu definieren.

Der Timecode des Mark IN-Punktes wird dann im Recorder-Bereich neben der IN-Schaltfläche angezeigt.

Markieren eines OUT

oder oder

Platzieren Sie die Nowline in der Timeline, wo das Voice-over enden soll, klicken Sie auf die Schaltfläche **Mark OUT** in der Timeline oder im Recorder-Bereich, um den OUT-Punkt des Aufnahmebereichs für das Voice-over zu definieren.

Der Timecode des Mark OUT-Punktes wird dann im Recorder-Bereich neben der OUT-Schaltfläche angezeigt. Die Länge des Voice-over wird ebenfalls im Recorder-Bereich angezeigt.

Anmerkung:

Es ist möglich, eine Voice-over-Aufnahme zu beginnen, ohne einen OUT-Punkt anzugeben. In diesem Fall wird die Voice-over-Aufnahme fortgesetzt, bis Sie die Aufnahme manuell durch Klicken auf die Schaltfläche **Recording** stoppen.

AUFNEHMEN DES VOICE-OVER

Starten Sie den Aufnahmevorgang durch Klicken auf die Schaltfläche **Rec**.

...1 (Rückwärtszählen)

Wenn der Benutzer auf die Schaltfläche **Rec** klickt, nachdem Mark IN und Mark OUT festgelegt wurden, startet ein Countdown, der auch auf der Schaltfläche selbst zu sehen ist. Es wird die Anzahl an Sekunden vor dem IN-Punkt des Voice-over angezeigt und gestattet dem Benutzer, zur Aufnahme bereit zu sein. Während des Countdowns gibt CleanEdit den Vorspann des Schnitts bis zum IN-Punkt für das Voice-over wieder.

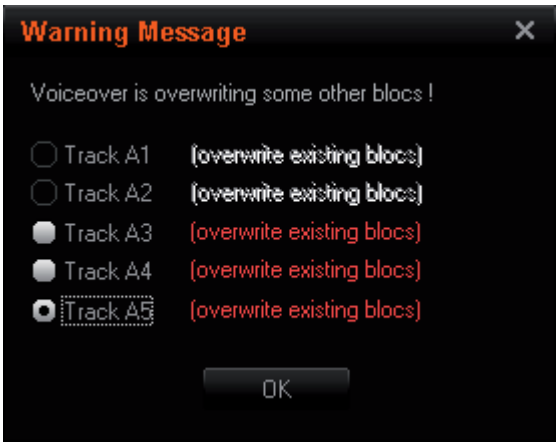
Anmerkung:

Der Anrollwert für ein Voice-over kann im Xedio Manager festgelegt werden. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch „Xedio Manager“.

Nach Ablauf des Countdowns wird die Schaltfläche **Rec** rot dargestellt.

Der Schnitt wird wiedergegeben und zeichnet auf, bis der OUT-Punkt erreicht wird oder bis der Benutzer erneut auf die Schaltfläche **Rec** klickt, um die Aufnahme zu stoppen.

Der Voice-over-Clip wird auf die erste Stereospur platziert, die von unten von der Timeline aus gesehen ausgewählt wird. Wenn bei der Aufnahme bereits auf der Timeline vorhandene Elemente überschrieben würden, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem gefragt wird, auf welche Spur das aufgenommene Voice-over platziert werden soll.


Warning Message
Voiceover is overwriting some other blocs !
Track A1 (overwrite existing blocs)
Track A2 (overwrite existing blocs)
Track A3 (overwrite existing blocs)
Track A4 (overwrite existing blocs)
Track A5 (overwrite existing blocs)
OK

Es können nur die Stereospuren ausgewählt werden.

PRÜFEN DES AUFGENOMMENEN VOICE-OVER

Gehe zu Mark IN des Voice-over

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Goto Mark IN** verschiebt sich die aktuelle Position der Nowline auf den IN-Punkt, der dem Anfang der letzten Voice-over-Aufnahme entspricht.

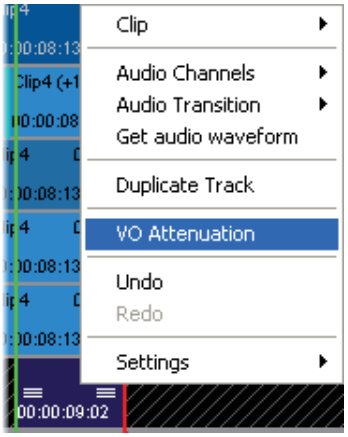
Wenn Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche gleichzeitig die **CTRL**-Taste drückend, wird die Nowline einige Sekunden (Anrollwert) vor den Beginn der letzten Aufnahme platziert und es wird direkt eine Wiedergabe zur Überprüfung der Aufnahme gestartet.

Gehe zu Mark OUT des Voice-over

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Goto Mark OUT** verschiebt sich die aktuelle Position der Nowline auf den OUT-Punkt, der dem Ende der letzten Voice-over-Aufnahme entspricht.

Wenn Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche gleichzeitig die **CTRL**-Taste drückend, wird die Nowline einige Sekunden (Anrollwert) vor das Ende der letzten Aufnahme platziert und es wird eine Wiedergabe zur Überprüfung des OUT-Punktes gestartet.

DÄMPFEN ANDERER SPUREN BEI VERWENDUNG VON VOICE-OVER



Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Voice-over-Spur klicken, wird ein Kontextmenü geöffnet, in dem Sie beliebige Audiospuren dämpfen können, die vertikal neben dem aufgenommenen Voice-over-Abschnitt liegen. Das bedeutet, dass die Audiospuren für die Länge des Voice-overs auf einen niedrigeren Pegel geblendet werden.

Wenn eine Dämpfung vorhanden ist, ändert sich die Farbe des Voice-over-Elements in einen dunkleren Farbton, um anzuzeigen, dass eine Dämpfung aktiviert wurde.

Anmerkung

Der Dämpfungspegel und andere Einstellungen wie die Werte für Ein- und Ausblenden werden im Bereich „Software > Parameter Profiles“ von Xedio Manager“ festgelegt. Weitere Informationen finden Sie im entsprechenden Benutzerhandbuch.

10.2 HINZUFÜGEN EINES LOGOS ODER EINER GRAFIK

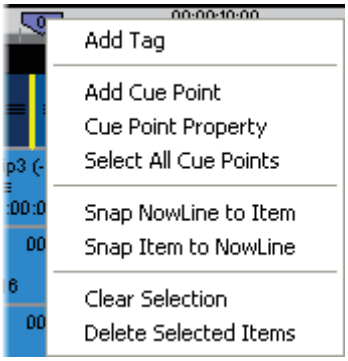
10.2.1 EINFÜHRUNG

Ein Logo oder ein Standbild fügen Sie mit Tags hinzu. Tags sind auf der Timecode-Leiste markierte Referenzpunkte zum Auslösen eines Ereignisses wie z. B. das Einfügen einer Grafik oder eines Logos. Tags werden im Fenster „Tag Manager“ angelegt und verwaltet.

10.2.2 ZUGREIFEN AUF DAS FENSTER „TAG MANAGER“

Zum Zugreifen auf das Fenster „Tag Manager“ können Sie:

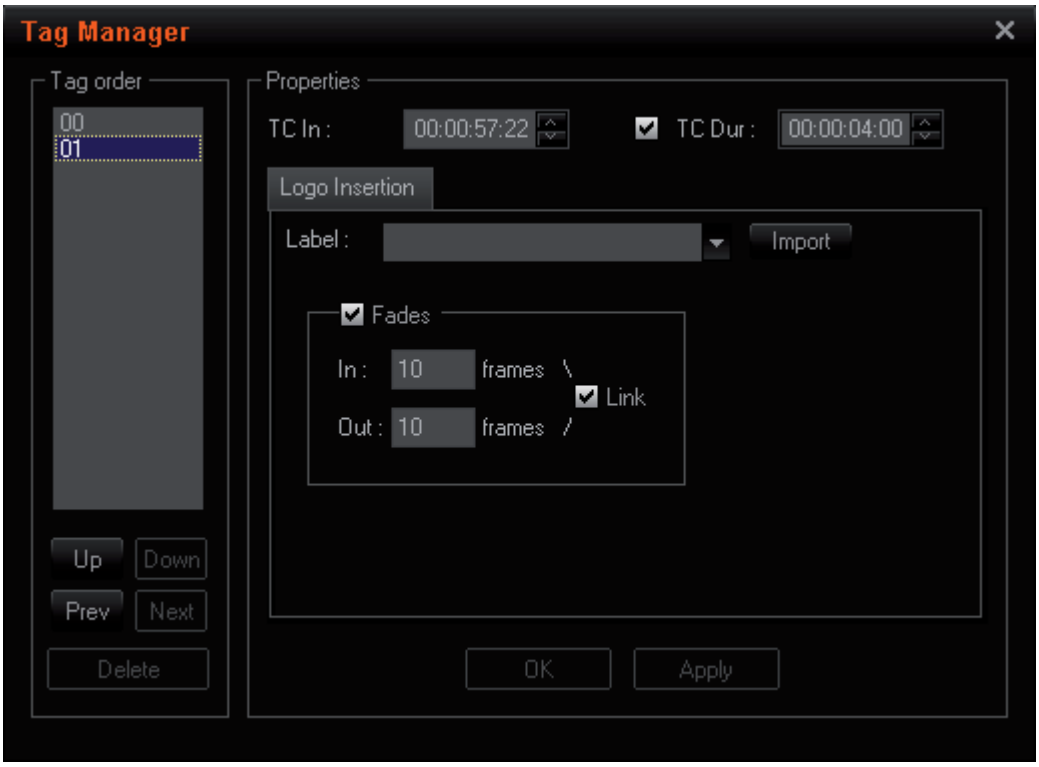
- mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste in der Timeline-Anzeige klicken und aus dem Kontextmenü **Add Tag** auswählen.



New!

- das Tastaturkürzel drücken. In diesem Fall wird die Tag-Position anhand der Mark IN- und Mark OUT-Punkte oder Nowline-Position definiert. Weitere Informationen finden Sie in der Beschreibung der Felder **TC in** und **TC Dur** in Abschnitt 10.2.4 „Felder im Fenster „Tag Manager““ auf Seite 188.

10.2.3 MÖGLICHE AKTIONEN IM FENSTER „TAG MANAGER“



Im Fenster „Tag Manager“ kann der Benutzer viele Aktionen durchführen.

Aktion	Siehe Abschnitt ...
Einfügen eines Logos oder Standbildes von einem TC IN zu einem TC OUT (IN- und OUT-Punkte des Tags), mit einem Ein- und Ausblenden.	10.2.5 ‘So fügen Sie ein Logo oder eine Grafik mit Hilfe von Tags ein’ auf Seite 189
Ändern der Tag-Position auf der Timeline	10.2.6 ‘Verschieben von Tag-Punkten’ auf Seite 191
Ändern der Tag-Reihenfolge, wenn verschiedene Tags definiert sind	10.2.4 ‘Felder im Fenster „Tag Manager“’ auf Seite 188 – Gruppenfeld „Tag Order“
Löschen eines Tags	10.2.7 ‘So löschen Sie Tags’ auf Seite 192

10.2.4 FELDER IM FENSTER „TAG MANAGER“

In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Felder im Fenster „Tag Manager“ detailliert erläutert:

Feld/Schaltfläche	Erläuterung
Gruppenfeld „Properties“	
TC In	Drehen des Feldes zum Eingeben des Tag IN-Punktes, in anderen Worten des Timecodes ab wann die Grafik angezeigt wird (oben im Video). Wenn Sie das Fenster „Tag Manager“ über das Kontextmenü aufrufen, entspricht der Wert für den Tag IN-Punkt der Position der Maus auf der Timecode-Leiste, wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken. Wenn Sie das Fenster „Tag Manager“ über das Tastaturkürzel aufrufen, werden die Werte für Tag IN-Punkt und Länge aus den Mark IN- und Mark OUT-Punkte der Timeline abgeleitet, wenn definiert. Andernfalls wird die Position der Nowline als der Tag IN-Punkt mit der voreingestellten Länge von 4 Sekunden verwendet.
Kontrollkästchen „TC Dur“	Kontrollkästchen zum Angeben, ob Sie definieren möchten, wie lange die Grafik angezeigt werden soll. • Wenn nicht aktiviert, wird die Grafik bis zum Ende des Schnitts angezeigt. • Wenn aktiviert, können Sie im Feld **TC Dur** angeben, wie lange die Grafik angezeigt werden soll. Standardmäßig beträgt die Länge 4 Sekunden.
TC Dur (Feld)	Drehen des Feldes zum Eingeben, wie lange die Grafik ab dem Tag IN-Punkt angezeigt wird
Registerkarte „Logo Insertion“	
Label	Dropdown-Feld zum Auswählen der Datei, die die einzufügende Grafik oder das Logo enthält. Die bereits in dem Projekt enthaltenen TIFF- oder TGA-Dateien werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Falls die benötigte Datei nicht in der Dropdown-Liste verfügbar ist, müssen Sie diese erst über die Schaltfläche **Import** importieren.
Import	Schaltfläche zum Öffnen des Dialogfeldes „KM Importer“, in dem Sie nach der benötigten Grafikdatei suchen und diese importieren können.
Fades	Kontrollkästchen zum Angeben, ob die Grafik mit einem Blendeffekt angezeigt werden und erlöschen soll. • Wenn nicht aktiviert, wird die Grafik bis zum Ende angezeigt und erlischt im Cut-Modus.

Feld/Schaltfläche	Erläuterung
	• Wenn aktiviert, können Sie die Länge des Ein- und Ausblendens für die Grafik angeben.
In: X Frames	Feld zum Angeben der Länge (in Frames) des Einblendeffekts, wenn die Grafik auf dem Clip angezeigt wird.
Out: X Frames	Feld zum Angeben der Länge (in Frames) des Ausblendeffekts, wenn die Grafik erlischt.
Link	Kontrollkästchen zum Synchronisieren der Ein- und Ausblendlänge.
Gruppenfeld „Tag Order“	
Tag List (00, 01, 02, ...)	Liste der in der Timeline definierten Tags Sie können gleichzeitig einen oder mehrere Tags auswählen.
Up	Schaltfläche zum Verschieben des ausgewählten Tags um eine Position nach oben in der Tag-Liste
Down	Schaltfläche zum Verschieben des ausgewählten Tags um eine Position nach unten in der Tag-Liste
Prev	Schaltfläche zum Auswählen des vorherigen Tags in der Tag-Liste
Next	Schaltfläche zum Auswählen des nächsten Tags in der Tag-Liste
Delete	Schaltfläche zum Löschen des bzw. der ausgewählten Tags.

10.2.5 SO FÜGEN SIE EIN LOGO ODER EINE GRAFIK MIT HILFE VON TAGS EIN

Anmerkung

Das einzufügende Logo oder die Grafik sind üblicherweise TIFF- oder TGA-Dateien mit einem Keylayer. Die Datei ist entweder bereits im aktuellen Projekt vorhanden oder kann importiert werden, wenn Sie das Tag für die Grafikeinfügung definieren.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Feldern in dieser Vorgehensweise finden Sie in Abschnitt 10.2.4, „Felder im Fenster „Tag Manager““ auf Seite 188.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Grafik oder ein Logo durch Definieren eines Tags einzufügen:

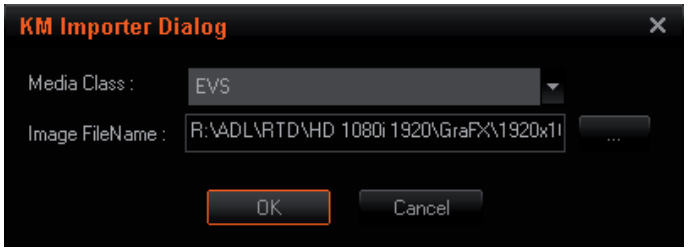
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste an der Position, an der Sie die Grafik einfügen möchten und wählen Sie **Add tag**, um das Fenster „Tag Manager“ zu öffnen.
2. Ändern Sie bei Bedarf den Timecode, an dem die Grafik eingefügt werden soll, indem Sie in das Feld **TC In** den gewünschten Timecode eingeben.

3. Falls Sie angeben möchten, wie lange die Grafik angezeigt werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen vor dem Feld **TC Dur** und geben Sie die Länge der Grafikanzeige in das Feld **TC Dur** ein.

Andernfalls wird die Grafik bis zum Ende des Schnitts angezeigt.

4. Falls die Grafik in dem Projekt bereits vorhanden ist, wählen Sie die Datei direkt aus dem Dropdown-Feld **Label** aus.

Falls die Grafik nicht in dem Projekt verfügbar ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Import**, um sie über das Dialogfeld „KM Importer“ auszuwählen und zu importieren.

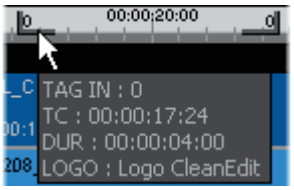


5. Falls Sie die Grafik mit einem Ein- bzw. Ausblenden anzeigen oder erlöschen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Fades** und geben Sie die Länge (Frames) für den Ein- bzw. Ausblendeffekt ein.

Andernfalls wird die Grafik im Cut-Modus angezeigt und erlischt so.

6. Klicken Sie auf **OK**.

Nach dem erfolgreichen Einfügen wird das Tag mit einer Nummer auf der Timecode-Leiste angezeigt.



10.2.6 VERSCHIEBEN VON TAG-PUNKTEN

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN

Anhand einer der folgenden Möglichkeiten können Sie einen oder mehrere Tags verschieben:

- Auswählen der Tag-Punkte in der Timecode-Leiste und Ziehen der Maus zum Verschieben der ausgewählten Tag-Punkte.

  Diese Methode ist weniger präzis, Sie können jedoch mehrere Tags gleichzeitig verschieben.

- Direktes Bearbeiten der Position und der Dauer eines Tags im Fenster „Tag Manager“

  Diese Methode ist präziser, Sie können jedoch immer nur einen Tags verschieben.

SO VERSCHIEBEN SIE TAG-PUNKTE IN DER TIMELINE-ANZEIGE

Gehen Sie wie folgt vor, um Tag-Punkte direkt in der Timeline-Anzeige zu verschieben:

1. Wählen Sie die zu verschiebenden Tag-Punkte aus, indem Sie auf den Tag-Marker auf der Timecode-Leiste klicken.

   Für die Auswahl mehrerer Tag-Punkte halten Sie die Taste **CTRL** gedrückt, während Sie die Tag-Marker anklicken. Zum Abwählen eines Tag-Punkts klicken Sie erneut auf den Tag-Marker.

   Die Marker der ausgewählten Tags werden violett.

2. Positionieren Sie die Maus auf den ausgewählten Tags, ziehen Sie die ausgewählten Tag-Punkt zur gewünschten Position und lassen Sie die Maus los.

   Während des Ziehens gibt ein rechteckiger Schatten an der Timecode-Leiste die neue Position des ausgewählten Tags an, das ganz links in der Timeline ist.

SO VERSCHIEBEN SIE TAG-PUNKTE IM FENSTER „TAG MANAGER“

Gehen Sie wie folgt vor, um Tag-Punkte im Fenster „Tag Manager“ zu verschieben:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Tag Properties**. Das Fenster „Tag Manager“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie im Gruppenfeld „Tag Order“ auf die Nummer des Tags, den Sie verschieben möchten.
3. Ändern Sie im Gruppenfeld „Properties“ den Wert der Felder „TC In“ und/oder „TC Dur“ entsprechend der gewünschten Verschiebung.
4. Klicken Sie auf **OK**.

10.2.7 SO LÖSCHEN SIE TAGS

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Tag zu löschen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Tag Properties**. Das Fenster „Tag Manager“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie im Gruppenfeld „Tag Order“ auf die Nummer des Tags, den Sie löschen möchten.
3. Klicken Sie auf **Delete**.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Es wird keine Warnung angezeigt, in der der Löschvorgang bestätigt werden muss, Sie haben jedoch die Möglichkeit, den Vorgang über das Tastaturkürzel rückgängig zu machen.

.

10.3 HINZUFÜGEN INTEGRIERTER TEXTE UND GRAFIKEN

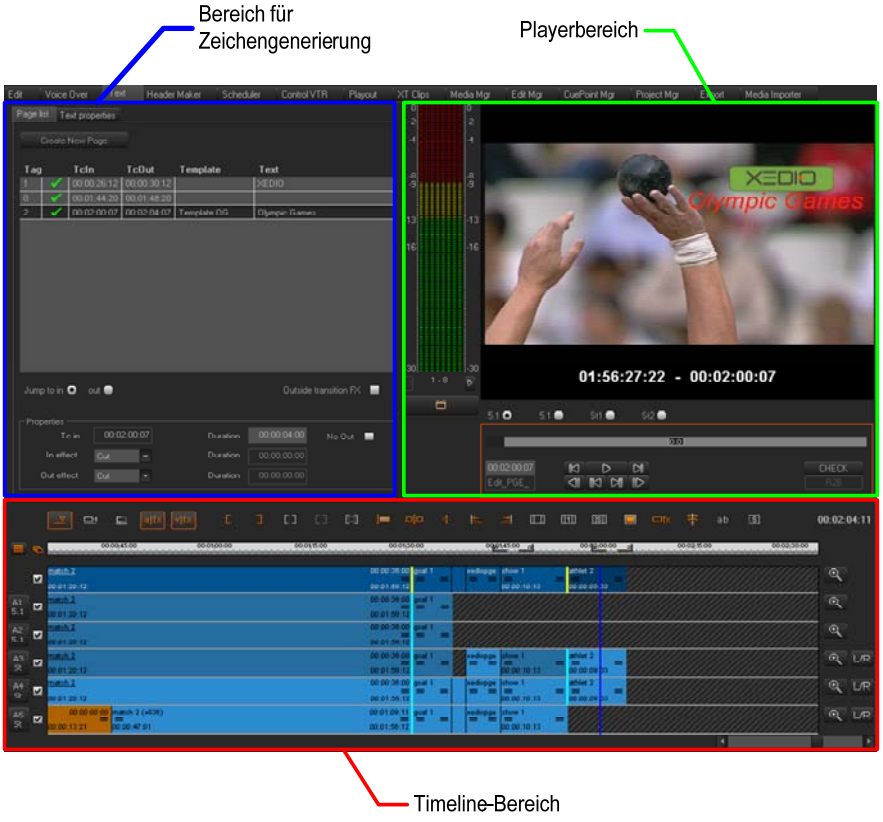
10.3.1 EINFÜHRUNG

Mit dem Tool „Character Generator“ kann Text an eine beliebige Stelle im Videobild platziert und dieser mit einem Grafik-Layer kombiniert werden. Die Kombination des Textes und der Grafiken kann als Vorlage gespeichert werden, die später wiederverwendet werden kann. Diese Tool ist über die Registerkarte „Text“ von CleanEdit verfügbar.

10.3.2 ÜBERBLICK ÜBER DIE REGISTERKARTE „TEXT“

Die Registerkarte „Text“ enthält die folgenden Elemente:

- Bereich „Character Generator“ aus zwei Unter-Registerkarten
  - Registerkarte „Page List“
  - Registerkarte „Text Properties“
- ein Player-Fenster mit Audiopegeln, in dem die integrierten Texte und Grafiken angezeigt werden
- die grafische Timeline



10.3.3 PROZESS DER ZEICHENGENERATION

Der Integrationsprozess für Text und Grafiken beinhaltet die folgenden Schritte:

1. Definieren des Bereichs zum Einfügen von Text/Grafiken (siehe Seite 194)
2. Hinzufügen von Text und Grafiken zu einem Schnitt (siehe Seite 195)
3. Speichern einer Vorlage der Seite zur Zeichenerstellung (siehe Seite 201)
4. Anwenden eines Übergangseffekts auf den CG-Bereich (siehe Seite 203)
5. Prüfen des integrierten Textes und der Grafiken (siehe Seite 203)
6. Bearbeiten der Eigenschaften der Seite zur Zeichenerstellung (siehe Seite 204)

10.3.4 DEFINIEREN DES BEREICHS ZUM EINFÜGEN VON TEXT/GRAFIKEN

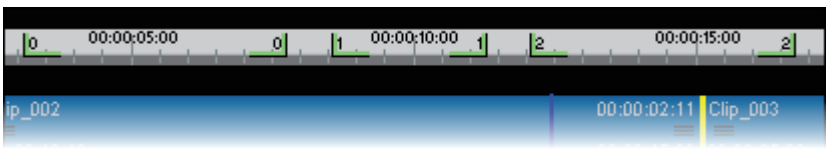
Wenn ein Schnitt in der Timeline geladen ist, müssen Sie zuerst den Bereich zum Einfügen von Text/Grafiken definieren. Dies kann wie beim Anlegen einer Seite „Character Generator“ geprüft werden.

Sie haben folgende Möglichkeiten:

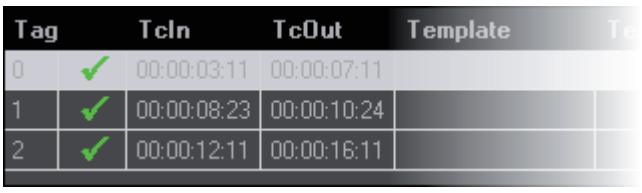
- Definieren des Bereichs von der Nowline-Position für eine voreingestellte Länge von 4 Sekunden: bringen Sie die Nowline in die erforderliche Position und klicken Sie auf die Schaltfläche **Create New Page**.
- Definieren Sie den Bereich zwischen einem Mark IN und einem Mark OUT, klicken Sie auf die Schaltflächen **Mark IN** und **Mark OUT** und anschließend auf die Schaltfläche **Create New Page** oben in der Registerkarte „Page List“.

Die Registerkarte „Text Properties“ wird angezeigt.

In der Timeline werden Tags angezeigt.



Ihnen sind außerdem Tag-Nummern zugewiesen, die in der Registerkarte „Page List“ angezeigt werden.



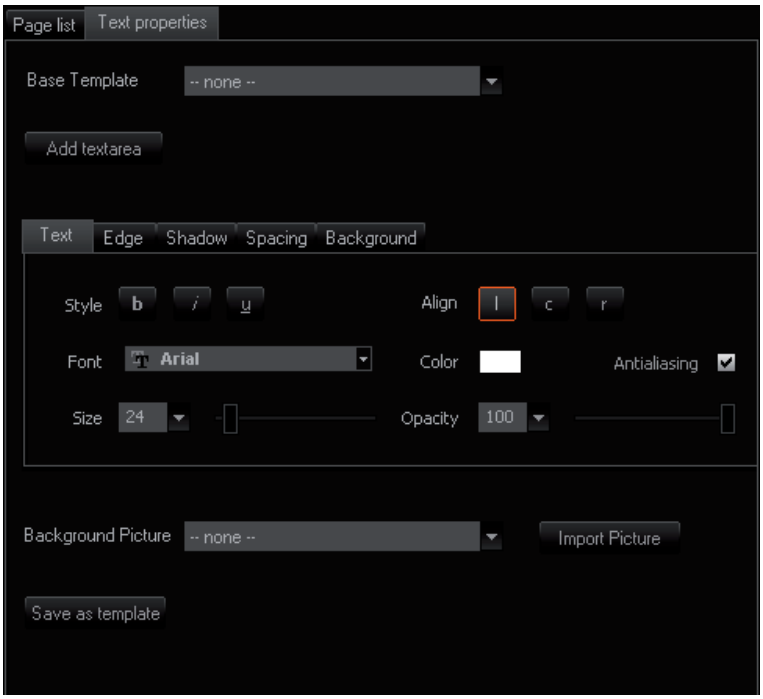
Anmerkung

Verschachtelte Bereiche können definiert werden.

oder

10.3.5 HINZUFÜGEN VON TEXT UND GRAFIKEN ZU EINEM SCHNITT

Sobald die Schaltfläche **Create New Page** ausgewählt wurde, wird die Registerkarte „Text Properties“ angezeigt, in der Sie Text oder ein Bild einfügen und eine Vorlage zur Zeichenerstellung speichern können.



Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Verwenden Sie eine vorher definierte Text- und Grafikenvorlage aus dem Feld **Base Template**. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Anwenden einer Vorlage“ auf Seite 201.
- Definieren neuen Textes und neuer Grafiken, wie oben beschrieben.

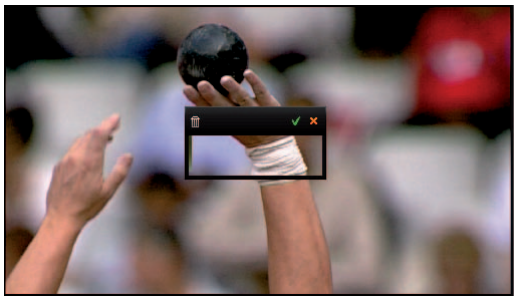
HINZUFÜGEN EINES TEXTBEREICHS UND DEFINIEREN DER TEXTEIGENSCHAFTEN

So fügen Sie Text hinzu

Um Text einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Registerkarte „Text Properties“ auf die Schaltfläche Add textarea.

   Im Video-Display erscheint ein Textfeld:



2. Geben Sie den Text in das Textfeld ein.
3. Legen Sie anhand der fünf Unter-Registerkarten der Registerkarte „Text Properties“ die Eigenschaften für den Text fest.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um den Text zu bestätigen.

Anmerkung

Sie können die Schritte 1 bis 4 wiederholen, um demselben Tag-Bereich mehrere Textbereiche zuzuordnen. Diese werden anschließend neben der gleichen Tag-Nummer in der Tag-Liste angezeigt.

Mögliche Aktionen für den Textbereich

Sie können den Textbereich verschieben oder in der Größe ändern, indem Sie den Bereich auf die gewünschte Position und die Kanten zum Vergrößern des Feldes ziehen.

Im Textbereich sind die folgenden Symbole vorhanden:

Schaltfläche	Erläuterung
	Löschen des Textfeldes
	Prüfen des Textes und seiner Eigenschaften Das Textfeld wird anschließend mit einer dünnen schwarzen Linie zur Kennzeichnung umrandet.

Schaltfläche	Erläuterung
	Verwerfen der Bearbeitung seit der letzten Prüfung

So definieren Sie Texteigenschaften

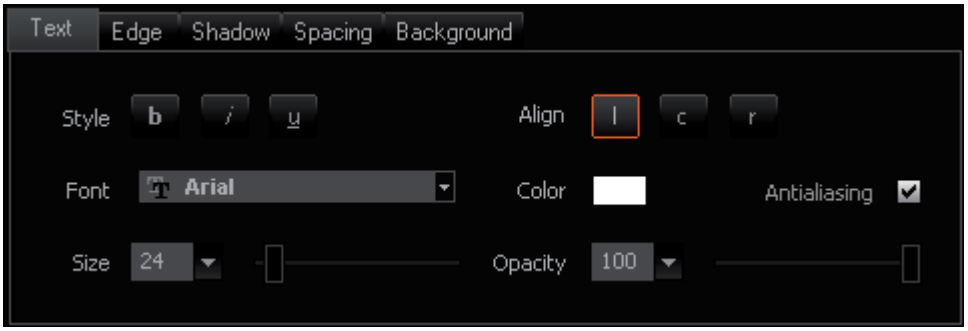
In der Registerkarte „Text Properties“ sind fünf Unter-Registerkarten verfügbar, in denen Sie die Texteigenschaften definieren können.

Falls kein Text ausgewählt wurde, werden Änderungen der Eigenschaften auf den gesamten Text in dem Bereich angewendet.

Falls ein Textteil ausgewählt wurde, werden Änderungen der Eigenschaften nur auf die Auswahl angewendet.

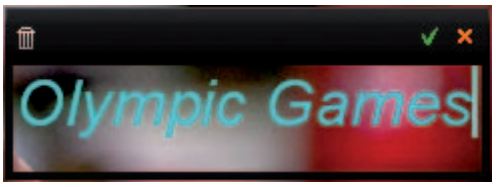
Unter-Registerkarte „Text“

Die Unter-Registerkarte „Text“ enthält Optionen, die die Eigenschaften des eigentlichen Textes, wie Schriftart, Ausrichtung, Schriftschnitt, Schriftfarbe, Schriftgröße und Ausblendung, definieren.



Standardmäßig wird die Kantenglättungsoption aktiviert. Dadurch wird die Verzerrung der Artefakte minimiert.

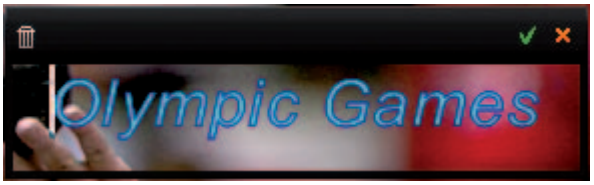
Beispiel: kursiv, mittig und türkis



Unter-Registerkarte „Edge“

In der Unterregisterkarte „Edge“ können Sie den Text umranden.

Beispiel: blaue Kante der Größe 1 und 100 % Deckung



Unter-Registerkarte „Shadow“

In der Unterregisterkarte „Shadow“ können Sie den Text schattieren.

Für eine Schattierung des Textes definieren Sie die folgenden Einstellungen:

- Aktivieren Sie die Option **Set a Shadow**.
- Wählen Sie eine Farbe für den Schatten aus, indem Sie das Feld „Color“ anklicken, eine Farbe aus der Palette auswählen und anschließend auf die Schaltfläche **OK** klicken.
- Der Parameter „OffsetX“ definiert die horizontale Größe des Schattens.
- Der Parameter „OffsetY“ definiert die vertikale Größe des Schattens.

Beispiel: weißer Schatten mit Offsets von 5

Unter-Registerkarte „Spacing“

Die Unter-Registerkarte „Spacing“ definiert den Abstand zwischen Zeilen (Zwischenzeilenoption) und zwischen Buchstaben (Laufweite).

Beispiel: Zwischenzeilenabstand von 1,5 und Laufweite von 15

Unter-Registerkarte „Background“

In der Unterregisterkarte „Background“ können Sie einen Farbhintergrund für den Textbereich definieren.

Beispiel: helloranger Hintergrund mit 50% Deckung

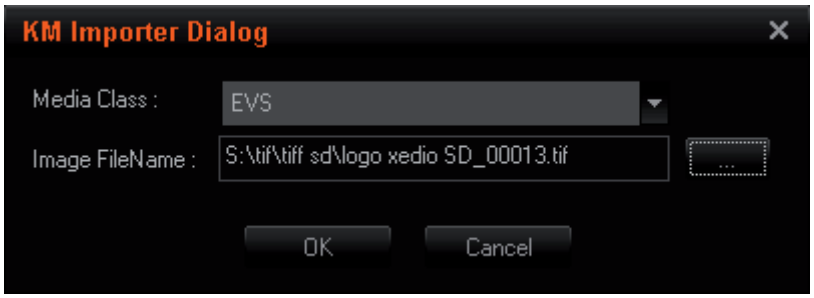
HINZUFÜGEN VON GRAFIKEN

Möglich, wenn die Option **Enable Import Picture** (Importieren von Bildern möglich) im Xedio Manager (Software > Parameter Profiles > CleanEdit > Cg) aktiviert wurde; eine Schaltfläche **Import Picture** wird unten in der Registerkarte „Text Properties“ angezeigt.

1. Klicken Sie auf

.

   Das Dialogfeld „KM Importer“ wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Browse“, um die zu importierende Bilddatei (.tif) auszuwählen.
3. Weisen Sie eine Medienklasse aus dem Feld **Media Class** dem Bild zu.
4. Drücken Sie **OK**.

Das Bild wird zur Videoanzeige hinzugefügt.

Beachten Sie, dass das Bild nach dem Import nicht verschoben oder in der Größe geändert werden kann.

10.3.6 ARBEITEN MIT EINER VORLAGE FÜR TEXT UND GRAFIKEN

Nach dem Hinzufügen von Text und/oder Grafiken möchten Sie dieses Layout möglicherweise als Vorlage zur späteren Verwendung speichern. Im Xedio Manager muss die Option **Enable Save As Template** aktiviert sein (Software > Parameter Profiles > CleanEdit > Cg). Dann wird unten in der Registerkarte „Text Properties“ eine Schaltfläche **Save As Template** angezeigt.

SPEICHERN EINER VORLAGE DER SEITE ZUR ZEICHENERSTELLUNG

So speichern Sie eine Vorlage:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche

   Das Dialogfeld „Save As Template“ wird geöffnet.

2. Geben Sie in das Feld **Label** einen Namen ein.
3. Weisen Sie der Vorlage eine Klasse aus dem Feld **Class** zu.
4. Weisen Sie bei Bedarf Metadaten über die Schaltfläche **Metadata** zu.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Save & Publish**.

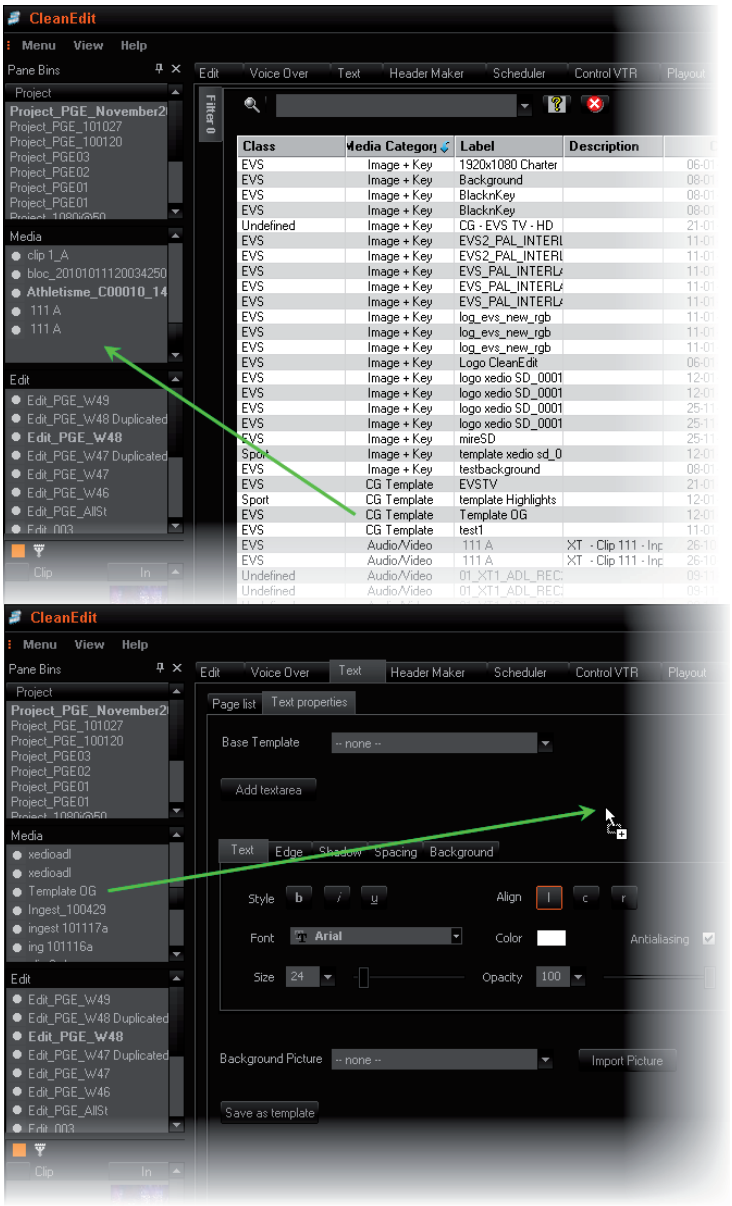
Der Vorlagenname ist in der Liste „Base Template“ in der Registerkarte „Text Properties“ verfügbar.

Vorlagen werden in der Datenbank gespeichert und im Media-Manager unter der Vorlagenkategorie „CG“ gelistet.

ANWENDEN EINER VORLAGE

Wenn Sie eine gespeicherte Vorlage für Text und Grafiken auf eine anzulegende Seite der Zeichenerstellung anwenden möchten, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung.

- Auswählen der Vorlage aus der Liste „Base Template“ in der Registerkarte „Text Properties“
- Auswählen der Vorlage im Media Manager, Ziehen in den Medienbereich und Ziehen in die Registerkarte „Text Properties“



Text und Grafiken werden dann automatisch auf die Seite angewendet.

10.3.7 ANWENDEN EINES ÜBERGANGSEFFEKTS AUF DEN CG-BEREICH

Während der Wiedergabe können Text und Grafiken ohne Übergang oder mit einem Ein- bzw. Ausblendeffekt angezeigt und gelöscht werden. Dies wird in der Registerkarte „Page List“ definiert.

Zum Definieren des Effektes für den IN-Punkt des CG-Bereichs wählen Sie den Effekt im Gruppenfeld „Properties“ im Feld **In effect** aus.

Zum Definieren des Effektes für den OUT-Punkt des CG-Bereichs wählen Sie den Effekt im Gruppenfeld „Properties“ im Feld **Out effect** aus.

Bei einem Überblendeffekt müssen Sie dessen Länge im Feld **Duration** festlegen.

10.3.8 PRÜFEN DES INTEGRIERTEN TEXTES UND DER GRAFIKEN

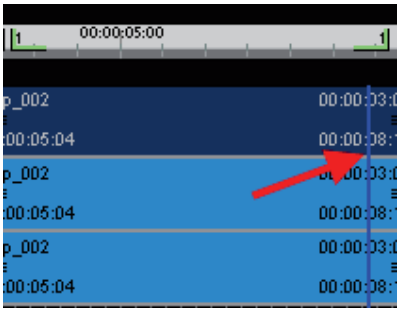
Sie können das Ergebnis der Text- und Grafikintegration prüfen, indem Sie den Schnitt im Player-Bereich wiedergeben.

Zum Platzieren der Nowline an einem bestimmten Tag wählen Sie diesen in der Tag-Liste in der Registerkarte „Page List“ aus und aktivieren Sie die Auswahlschaltfläche **Jump to in** oder **Jump to out**. Dadurch wird die Nowline am ersten Frame oder am letzten Frame des Tag-Bereichs platziert.

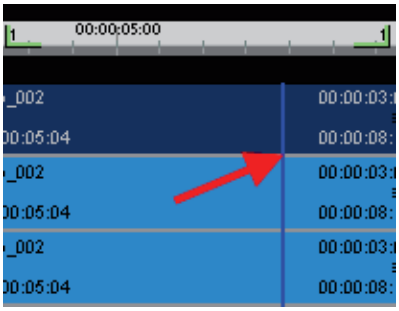
Wenn eine Überblendeffekt definiert wurde, wird durch Auswählen der Option **Outside transition FX** die Nowline innerhalb des Tag-Bereichs am ersten Frame nach dem In-Effekt (Jump to in) oder nach dem Out-Effekt (Jump to out) platziert.

Beispiel:

Springen zum OUT ohne die Option **Outside transition FX**:



Springen zum OUT mit der Option **Outside transition FX**:



10.3.9 BEARBEITEN DER EIGENSCHAFTEN DER SEITE ZUR ZEICHENERSTELLUNG

BEARBEITEN DER BEREICHSLÄNGE

So bearbeiten Sie eine Tag-Bereichslänge

1. Wählen Sie den Tag in der Tag-Liste in der Registerkarte „Page List“ aus.
2. Ändern Sie die Länge im Feld **Duration** im Gruppenfeld „Properties“.
3. Drücken Sie **ENTER**.

So entfernen Sie den Mark OUT eines Tags

1. Wählen Sie den Tag in der Tag-Liste in der Registerkarte „Page List“ aus.
2. Wählen Sie die Option **No Out**

.

Anschließend werden die entsprechenden Texte und Grafiken bis zum Ende des Schnitts angewendet.

BEARBEITEN DER SEITENEIGENSCHAFTEN

So bearbeiten Sie die Eigenschaften des Textfeldes

1. Doppelklicken Sie auf den ausgewählten Tag in der Tag-Liste in der Registerkarte „Page List“.

   Die Registerkarte „Text Properties“ wird geöffnet. Zu dem aktuellen Tag gehörende Textfelder sind mit einer dünnen schwarzen Linie umrandet.

2. Doppelklicken Sie in das Textfeld.
3. Ändern Sie die erforderlichen Eigenschaften.
4. Klicken Sie auf
.

So ändern Sie das ausgewählte Bild

- Suchen nach einem neuen Bild über die Schaltfläche „Import Picture“ ODER
- Auswählen von **None** im Feld **Background Picture**, um die Bildzuordnung aufzuheben

MÖGLICHE AKTIONEN IN DER REGISTERKARTE „PAGE LIST“

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Tag-Zeile in der Tag-Liste der Registerkarte „Page List“ klicken, wird folgendes Kontextmenü angezeigt.

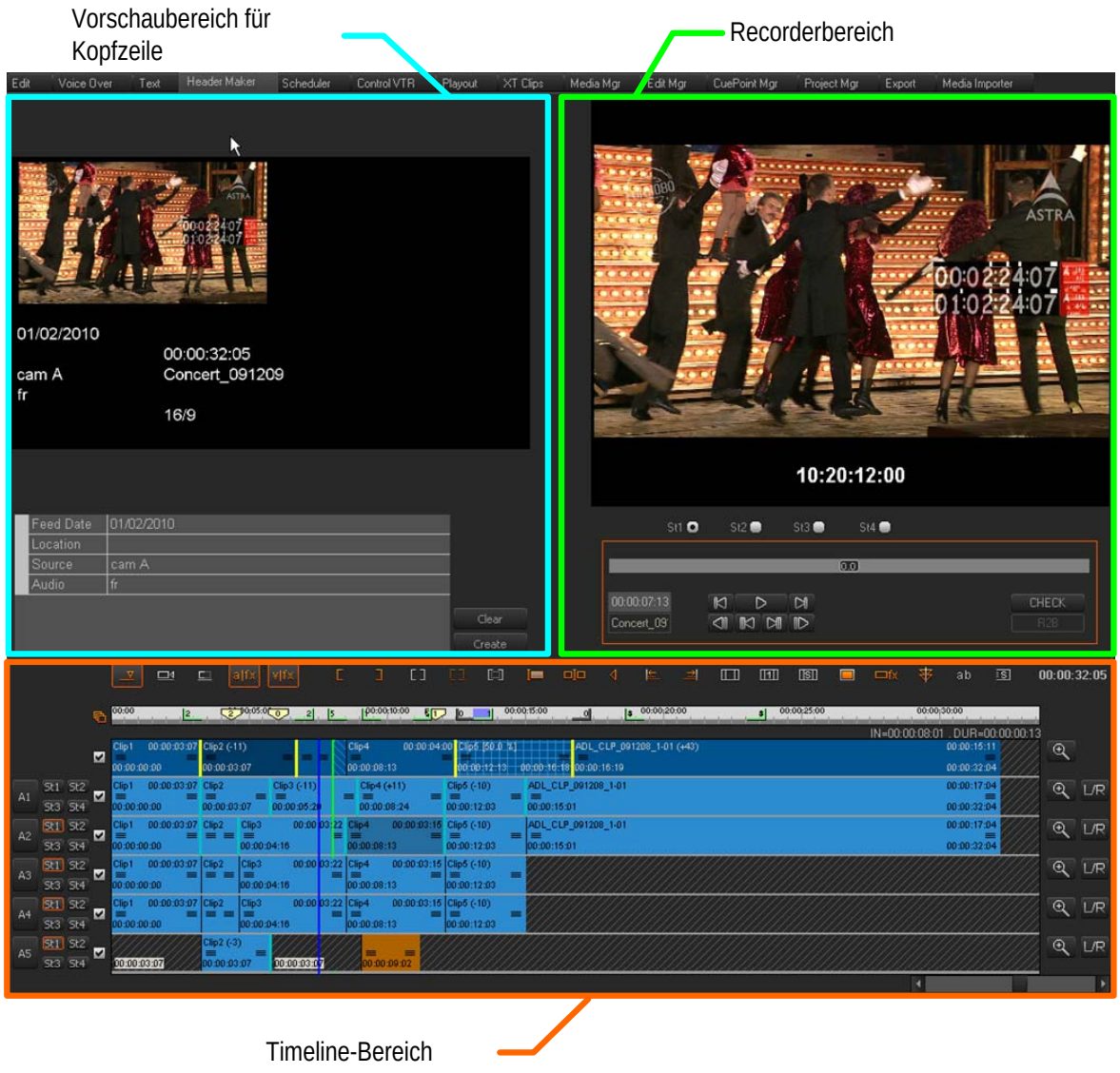
Menüelement	Bedeutung
Enable	Aktivieren des ausgewählten Tags, falls dies vorher deaktiviert wurde. Neben der Tag-Nummer in der Tag-Liste wird angezeigt.
Disable	Deaktivieren des ausgewählten Tag-Bereichs, damit es während der Schnittwiedergabe nicht angezeigt wird. Neben der Tag-Nummer in der Tag-Liste wird angezeigt.
Duplicate	Duplizieren des ausgewählten Tag-Bereichs und platzieren des neuen Tag-Bereichs direkt nach dem ausgewählten.
Delete	Löschen des ausgewählten Tag-Bereichs.

11. Header-Maker

Die Registerkarte „Header Marker“ bietet ein Tool zum Einfügen eines Stand-Clips an den Anfang eines Schnitts. Dieses Standbild wird automatisch angelegt und basiert auf den in einer XML-Datei definierten Informationen. Neben diesen vordefinierten Informationen können Sie auch benutzerdefinierten Informationen (Feed, Speicherort, Quelle, Audio) in den Datenbearbeitungsbereich eingeben.

Ein spezifisches (bearbeitbares) Profil beschreibt die Weise, in der das Stand-Clip generiert werden muss, (Komponenten und Positionen) sowie die Länge in der Timeline.

Das Tool „Header Marker“ unterstützt Schnitte im Format 4:3 und 16:9 und beachtet das Seitenverhältnis des Videos.



Der Registerkarte „Header Marker“ enthält drei Bereiche:

1. Header-Vorschaubereich mit Bereich zur Datenbearbeitung
2. Recorder-Bereich
3. Timeline-Bereich

Im Recorder- und der Timeline-Bereich sind denen in der Registerkarte „Edit“ ähnlich.

Zur manuellen Dateneingabe in die entsprechenden Felder im Datenbearbeitungsbereich wählen Sie das Feld und geben den Wert ein oder wählen einen Wert aus der Dropdown-Liste aus. Falls Sie die Werte aus diesen Feldern entfernen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Clear**.

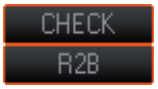
Durch Klicken auf die Schaltfläche **Create** legen Sie einen Stand-Clip am Anfang des Schnitts an.

An diesem Stand-Clip können Sie einige Operationen durchführen, wie Sie sie mit anderen Clips in der Timeline durchführen würden. Dazu gehören:

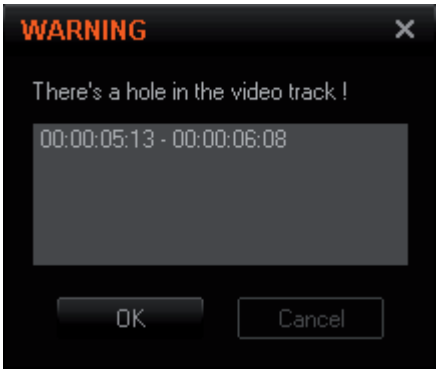
- Vergrößern des Clips
- Verkleinern des Clips
- Verschieben des Clips
- Löschen des Clips
- Anwenden von Videoclip-Effekten
- Hinzufügen von Video-Übergängen zwischen den Stand-Clip und einen benachbarten

12. Endstufen im Bearbeitungsprozess

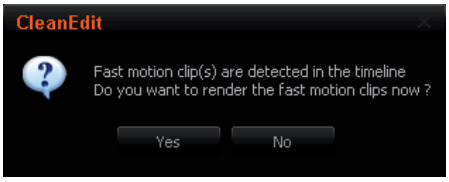
12.1 ÜBERPRÜFEN DES SCHNITTS



Nach dem Fertigstellen des Zusammenschnitts kann dieser überprüft werden. Xedio CleanEdit durchsucht die Timeline auf mögliche Fehler (z. B. Stellen ohne Videomaterial).



Wenn eine Lücke entdeckt wird, erscheint ein Dialogfeld, in dem die Bezugszeit auf der Timeline für die Stelle ohne Videomaterial angezeigt wird.



Falls ein Zeitraffer-Clip entdeckt wird, wird ein Dialogfeld geöffnet, über das Sie die Zeitraffer-Clips rendern können.

Falls Sie **No** wählen:

- Die Schaltfläche **Check** (Prüfen) bleibt aktiv, da im Schnitt immer nicht Zeitraffer-Clips ohne Rendering vorhanden sind.
- Die Schaltfläche **R2B** (ready to broadcast, Bereit zur Sendung) bleibt deaktiv.

Nachdem beim Überprüfen des Schnitts keine Fehler festgestellt wurden, wird die Schaltfläche **Check** deaktiviert und die Schaltfläche **R2B** wird aktiviert.

12.2 WIEDERGEBEN EINES SCHNITTS

12.2.1 EINFÜHRUNG

Sie können einen Schnitt von zwei verschiedenen 'Speicherorten' wiedergeben:

- aus der Xedio CleanEdit-Anwendung über die Registerkarte „Playout“.

  Verwenden Sie diese Lösung, wenn Sie einige Schnitte (oder einen Schnitt oder einen Clip) einzeln wiedergeben möchten.

  In diesem Abschnitt wird die Wiedergabe über die Registerkarte „Playout“ behandelt.

- aus dem Xedio Playout Organizer.

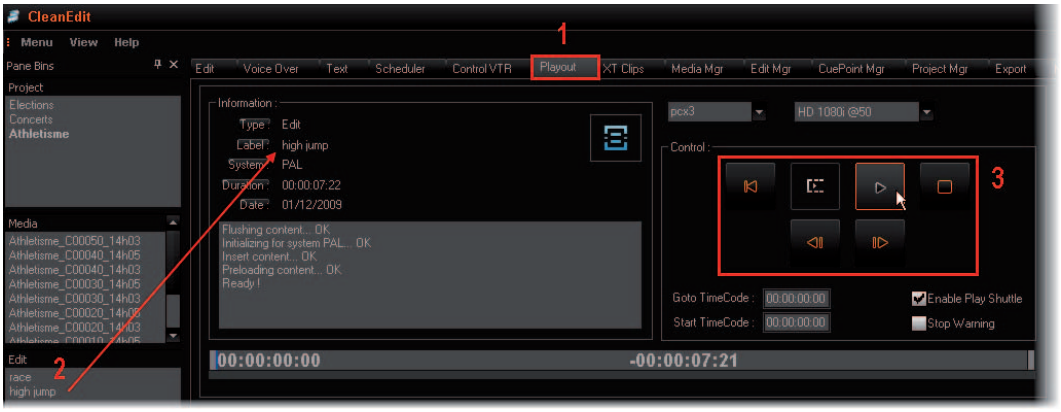
  Verwenden Sie diese Lösung, wenn Sie mehrere Schnitte in Ihrem Playout verwalten möchten, und/oder wenn ein vorgegebener Playout-Server in Ihrem Setup installiert ist,

  In diesem Abschnitt wird das Benutzerhandbuch des Playout Organuser behandelt.

Sie können nicht beide Wiedergabelösungen gleichzeitig auf der gleichen Maschine ausführen.

Anmerkung
Die Option „Playout“ ist nur auf Workstations verfügbar, die mit einer EVS SDI-Ausgabeplatine (PCX2 oder PCX3) ausgestattet sind.

12.2.2 WIEDERGABEVORGANG ÜBER DIE REGISTERKARTE „PLAYOUT“



1. **Aktivieren der Registerkarte „Playout“:**

   Schieben Sie den Mauscursor auf die Registerkarte „Playout“.

2. Vorladen des Schnitts:

   Sie können einen Schnitt wiedergeben, egal ob dieser bereit zur Sendung ist.

   Um den Schnitt für das Playout in die Vorschau zu laden, wählen Sie den Schnitt aus der Schnitt-Zone in den Projektbereich und ziehen ihn in den Arbeitsbereich der Registerkarte „Playout“.

   Der Schnitt kann jetzt wiedergegeben werden.

3. Wiedergeben des Schnitts:

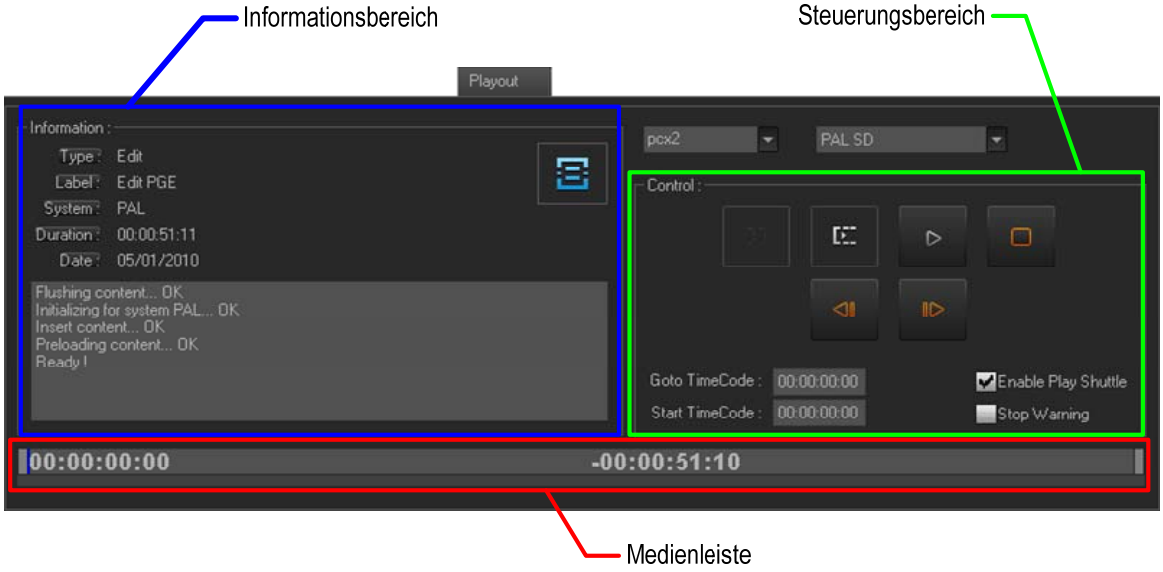
   Für die Wiedergabe des Schnitts können Sie die üblichen Steuerungsbefehle, die im rechten Teil des Fensters zur Verfügung stehen, direkt verwenden.

   Weitere Informationen zur Registerkarte „Playout“ finden Sie in Abschnitt 12.2.3 „Registerkarte „Playout““ auf Seite 210.

12.2.3 Registerkarte „Playout“

Übersicht

In diesem Abschnitt wird die Registerkarte „Playout“ mit den verschiedenen Wiedergabesteuerungen kurz beschrieben.



Die Registerkarte „Playout“ enthält drei Bereiche:

- Informationsbereich
- Steuerungsbereich
- Medienleiste

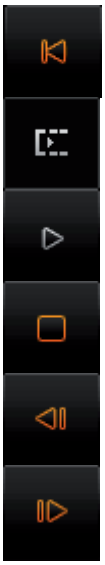
INFORMATIONSBEREICH

Im Informationsbereich werden allgemeine Details des Schnitts (wie Typ, Label, System, Länge, Datum) angezeigt.

Das Textfeld dieser allgemeinen Information zeigt ein Protokoll, das bestätigt, dass der Schnitt ordnungsgemäß geladen wurde und bereit zur Wiedergabe ist.

STEUERUNGSBEREICH

Mit den Schaltflächen im Steuerungsbereich können Sie:



zum Anfang des Schnitts gehen

den Schnitt vorladen

den Schnitt wiedergeben

den Schnitt stoppen

zum vorherigen Frame gehen

zum nächsten Frame

Die folgenden Funktionen sind verfügbar:

Element	Erläuterung
Goto Timecode	Durch Eingeben eines Timecode-Wertes in dieses Feld springen Sie zu diesem speziellen Timecode.
Start Timecode	Durch Eingeben eines Timecode-Wertes in dieses Feld wird der Schnitt ab diesem speziellen Timecode wiedergegeben.
Enable Play Shuttle	Wenn diese Option ausgewählt wurde, kann die Wiedergabefunktion über ShuttlePro aktiviert werden.
Stop Warning	Ist diese Option aktiviert und Sie drücken auf Wiedergabe und anschließend auf Stopp, wird eine Warnmeldung angezeigt.

MEDIENLEISTE

Das Video wird am SDI-Ausgang von Xedio CleanEdit sichtbar.

Die Medienleiste zeigt die folgenden Informationen an:

- Ein Verlaufsbalken (blaue Vertikale) gibt die aktuelle Wiedergabeposition an.
- Links wird die seit Beginn der Schnittwiedergabe bis zur aktuellen Wiedergabeposition verstrichene Zeit angezeigt.
- Rechts wird die Länge von der aktuellen Wiedergabeposition bis zum Ende der Wiedergabe angezeigt.

12.3 EXPORTIEREN EINES SCHNITTS ODER MEDIUMS

12.3.1 EINFÜHRUNG

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen Schnitt oder ein Medium in eine Datei aus Xedio CleanEdit exportieren. Machen Sie folgenden Angaben:

- ein Format aus der Liste der unterstützten Codecs
- ein Zielort

Sie können dies tun, auch wenn der Originalschnitt ein Mix aus verschiedenen Dateitypen war.

Mit Xedio CleanEdit kann der endgültige Schnitt bzw. das Medium an verschiedene Zielorte exportiert werden:

- an CleanEdit

  Dadurch können Sie einen Schnitt/Medium zusammenlegen und als einen einzigen Clip in dem Xedio-Speichersystem und in der Xedio-Datenbank speichern.

- in Datei

  Hier können Sie einen Schnitt/Medium in eine Datei exportieren, die von jedem externen System gelesen werden kann.

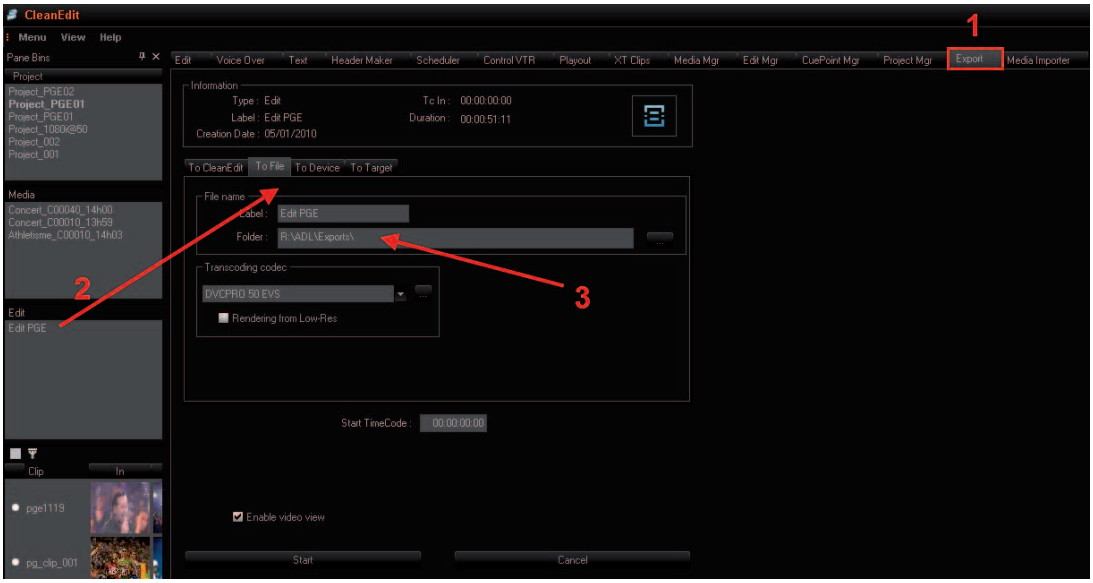
- an Gerät

  Hier können Sie einen Schnitt/Medium in ein externes Gerät exportieren; entweder an einen Videorecorder oder an einen EVS-Server.

- an Ziel

  Hier können Sie einen Schnitt/Medium exportieren und einen vordefinierten Satz an Vorgängen für bestimmte Abläufe durchführen.

12.3.2 LADEN EINES SCHNITTS ODER MEDIUMS IN DIE REGISTERKARTE „EXPORT“



1. Aktivieren der Registerkarte „Export“

Schieben Sie den Mauscursor auf die Registerkarte „Export“.

2. Auswählen des Schnitts/Mediums

Zum Anzeigen der Schnitt-Informationen wählen Sie den Schnitt aus der Schnitt-Zone oder das Medium aus der Medien-Zone in den Projektbereich und ziehen ihn/es in den Arbeitsbereich der Registerkarte „Export“.

3. Auswählen des Exportziels

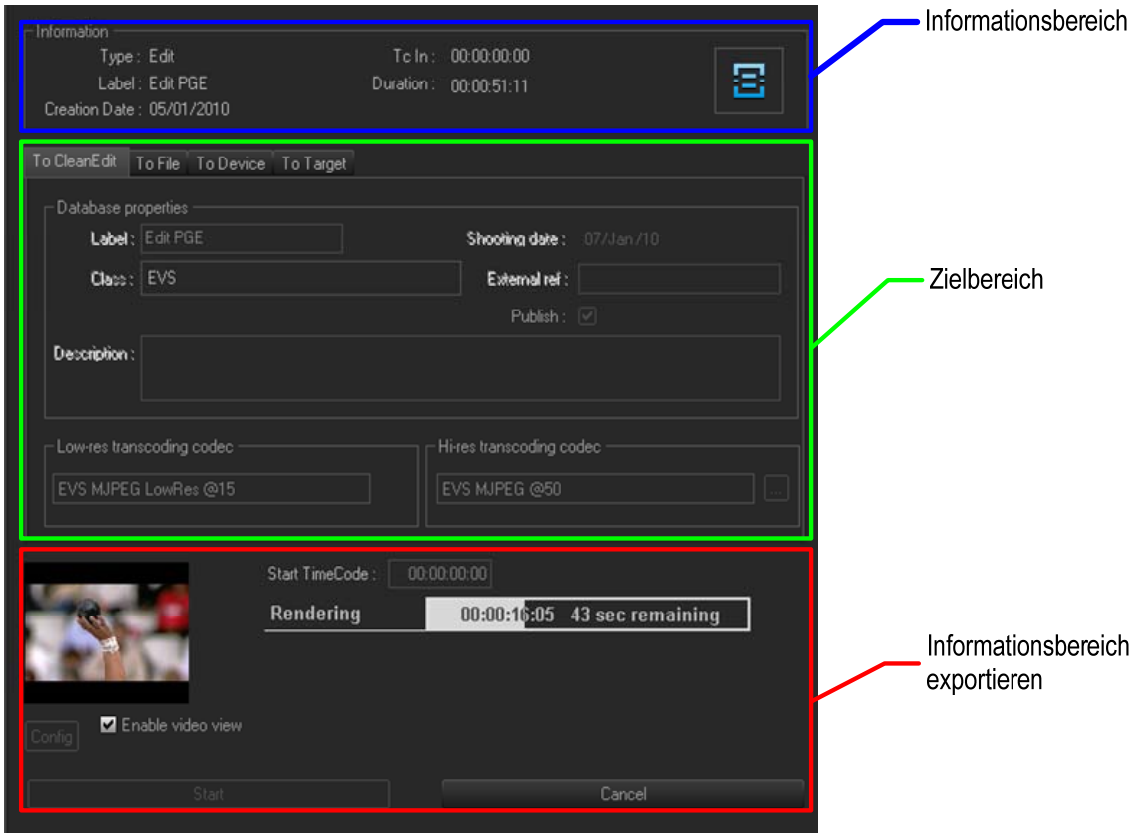
Wählen Sie die Registerkarte für das Ziel, an das Sie den gerenderten Schnitt oder das Medium exportieren möchten. Sie müssen anschließend die für jede Registerkarte spezifischen Parameter eingeben.

Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 12.3.3 „Registerkarte „Export““ auf Seite 214.

12.3.3 REGISTERKARTE „EXPORT“

ÜBERSICHT

In diesem Abschnitt wird die Registerkarte „Export“ mit den verschiedenen Exportzielen kurz beschrieben.



Die Registerkarte „Export“ enthält drei Bereiche:

- Informationsbereich
- Zielbereich mit 4 Registerkarten
- Rendering-Informationsbereich

INFORMATIONSBEREICH

Im Informationsbereich werden allgemeine Details des Schnitts/Mediums (wie Typ, Label, Anlegedatum, TC IN, Länge) angezeigt.

ZIELBEREICH

Exportieren in CleanEdit

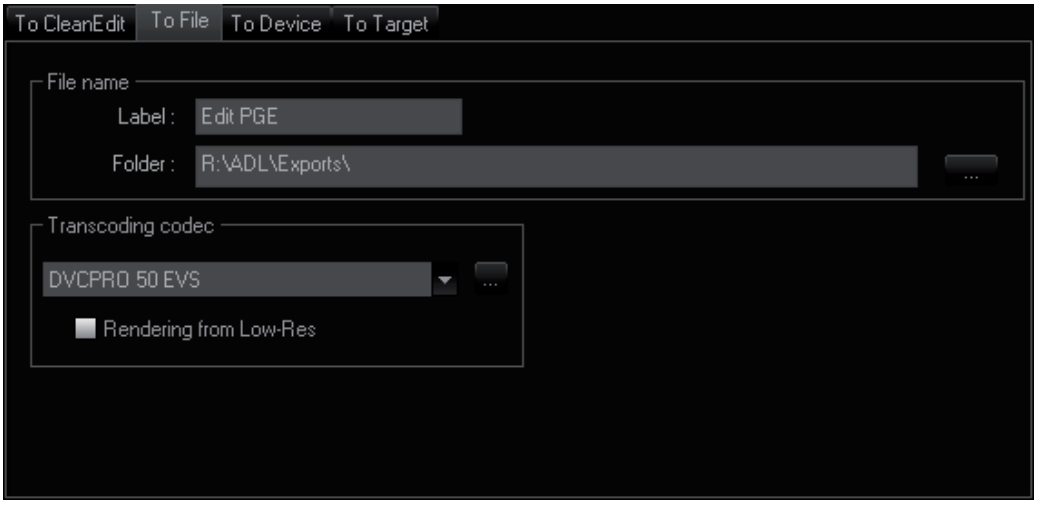
Zum Zusammenlegen eines Schnitts und Speichern dessen in einem einzigen Clip im Xedio-Speichersystem und in der Xedio-Datenbank füllen Sie die folgenden Felder aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**. Mit dem Rendering-Prozess können in einem Schritt, wenn gewünscht, Hi-Resolution-Dateien und Lo-Resolution-Dateien erzeugt werden.

Feld	Erläuterung
Label	Name, den Sie dem Schnitt/Medium geben (Pflichtfeld)
Shooting Date	Datum, das Sie zuweisen können, wann der Schnitt/das Medium gerendert wurde.
Class	Klassenkategorisierung, wie im Class-Manager definiert.
Publish	Ermöglicht anderen Benutzern, den exportierten Schnitt/das Medium zu sehen.
External Ref	Referenz, das die Kennzeichnung des Schnitts/Mediums unterstützt, bsp. Barcode von einem Videorecorderband.
Description	Zusatztext zur Beschreibung des Schnitts/Mediums
Low-res transcoding codec	Dateityp „Low-Res“ für fertig gestellte zu exportierende Schnitte/Medien. Eine umfassende Liste der unterstützten Codecs und Formate für das Rendering finden Sie in den entsprechenden Release Notes.
Hi-res transcoding codec	Dateityp „Hi-Res“ für fertig gestellte zu exportierende Schnitte/Medien.
Weitere Parameter	Dieses Fenster öffnen Sie, indem Sie im Bereich

Feld	Erläuterung
	„Transcoding Codec“ auf die Schaltfläche … klicken. Hier können Sie Parameter für die neue Datei, wie Clip-Name, Keywords, UmID oder VarID, angeben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Config** Config, um das Konfigurationsfenster zu öffnen, in dem Sie die Hi-Res- und Lo-Res-Medienserver angeben können, an die der Schnitt gesendet werden soll.

Exportieren in eine Datei

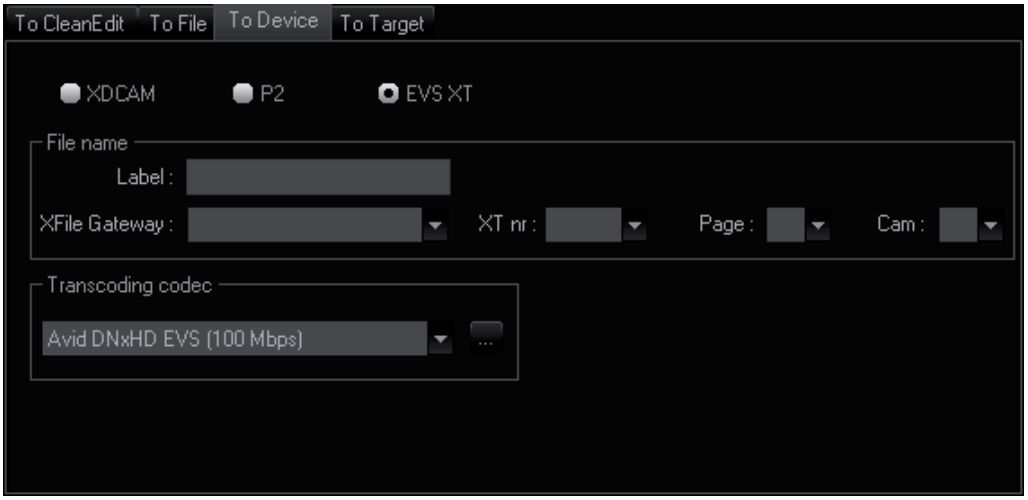


Zum Exportieren eines Schnitts/Mediums in eine Datei, die von einem externen System gelesen werden kann, füllen Sie die folgenden Felder aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.

Feld	Erläuterung

Feld	Erläuterung
Label	Name, den Sie dem Schnitt/Medium geben (Pflichtfeld)
Folder	Zielordner, in den der Schnitt/das Medium exportiert werden soll.
Transcoding Codec	Codec-Profil, das das endgültige Format des Schnitts/Mediums im Zielordner bestimmt.
Weitere Parameter	Dieses Fenster öffnen Sie, indem Sie im Bereich „Transcoding Codec“ auf die Schaltfläche … klicken. Hier können Sie Parameter für die neue Datei, wie Clip-Name, Keywords, UmID oder VarID, angeben.
Rendering from Low-res	Bei Aktivierung wird der Schnitt aus der Low-Res-Datei gerendert. Dies kann manchmal gespeichert werden.

Exportieren an Gerät



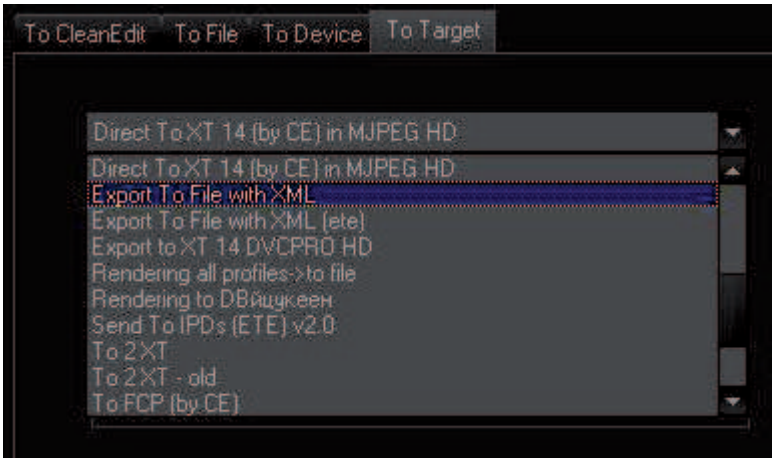
Zum Exportieren eines Schnitts/Medium an ein externes Gerät, wie XDCAM-Disk, eine P2-Karte oder ein EVS-Server,

- wählen Sie den Gerätetyp: XDCAM, P2 oder EVS XT
- Füllen Sie die folgenden Felder aus und
- klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.

Feld	Erläuterung
Label	Name, den Sie dem Schnitt/Medium geben (Pflichtfeld)
Transcoding Codec	Codec-Profil, das das endgültige Format des Schnitts/Mediums im Zielordner bestimmt. Die verfügbaren Codecs hängen vom Typ des ausgewählten Geräts ab.
Weitere Parameter	Dieses Fenster öffnen Sie, indem Sie im Bereich „Transcoding Codec“ auf die Schaltfläche … klicken. Hier können Sie Parameter für die neue Datei, wie Clip-Name, Keywords, UmID oder VarID, angeben.
An EVS XT	
XFile Gateway	Name des Hardware-Geräts mit der XFile-Anwendung zur Übertragung des Schnitts/Mediums
XT nr, Page, Cam	XT-Nummer, Seite und Kamera, an die der Schnitt/das Medium gesendet werden soll.
An XDCAM oder P2	
Label	Name, den Sie dem Schnitt/Medium geben (Pflichtfeld)
Local Drive	Speicherort, an den der Schnitt/das Medium gesendet werden soll.

Exportieren an Ziel

Das Rendering an ein Ziel-Tool gestattet das Auswählen vordefinierter Sets an Bearbeitungsschritten, die in bestimmten Rendering-Workflows auftreten. Diese Bearbeitungsschritte werden in den Zielprofilen (XML-Dateien) beschrieben, die in der Dropdown-Liste „Profile“ aufgeführt sind.


To CleanEdit
To File
To Device
To Target
Direct To XT 14 (by CE) in MJPEG HD
Direct To XT 14 (by CE) in MJPEG HD
Export To File with XML
Export To File with XML (ete)
Export to XT 14 DVCPRO HD
Rendering all profiles->to file
Rendering to DBйцукеен
Send To IPDs (ETE) v2.0
To 2 XT
To 2 XT - old
To FCP (by CE)

Folgende Bearbeitungsschritte werden von dem Tool unterstützt.

- paralleles Rendern in Low-Resolution und High-Resolution
- Ordnerauswahl für das gerenderte Dateiziel
- Dateiübertragungen an bis zu zwei XT[2]-Videoserver: High-Resolution- und Low-Resolution- oder zwei High-Resolution-Server (Haupt und Sicherung)
- Dateilöschung nach der Übertragung an XT[2]-Server
- XML-Dateierstellung mit Metadaten, die den gerenderten Dateien entsprechen
- automatische Generation der VarID[4].

Nach der Auswahl des Rendering-Zielprofils finden Sie in der Beschreibung eine Übersicht aller vom ausgewählten Zielprofil auszuführenden Rendering-Aufgaben.

Anmerkung

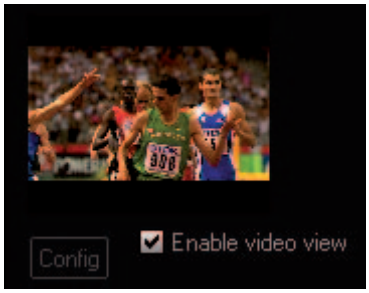
Ein grundlegendes Ziel kann mit Hilfe des RTRProf Wizard erstellt werden.

INFORMATIONSBEREICH EXPORTIEREN

In diesem Bereich können Sie den Exportprozess starten. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

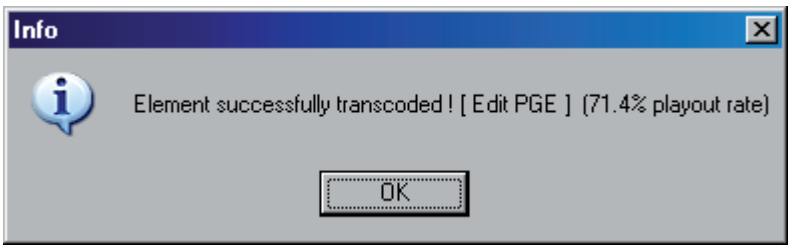
Element	Erläuterung
Start Timecode	Sie können den Timecode des Schnitts/Medium angeben,

[4] In diesem Fall der automatischen Generation der VarID wird der für die VarID automatisch generierte Wert im Xedio Manager definiert: Xedio Manager > Software > Parameter Profiles > CleanEdit Settings, Registerkarte „General“: Automatic Edit ID Generation: ‘IDDB’ für Datenbank-ID oder ‘UUID’ für UmID.

Element	Erläuterung
	ab dem der Exportprozess beginnen soll.
Enable Video View	Bei Aktivierung wird während des Exportprozesses eine kleine Videoansicht anzeigt. 
Schaltfläche „Config“	Verfügbar nur in der Registerkarte „To CleanEdit“. Diese Schaltfläche öffnet das Konfigurationsfenster, in dem Sie die Hi-Res- und Lo-Res-Medienserver angeben können, an die der Schnitt gesendet werden soll.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Start** klicken, beginnt der Exportprozess und an einem Verlaufsbalken kann der Benutzer den Fortgang des Prozesses ablesen.

Am Ende informiert eine Mitteilung den Benutzer, dass der Prozess erfolgreich abgeschlossen wurde.



Anmerkung

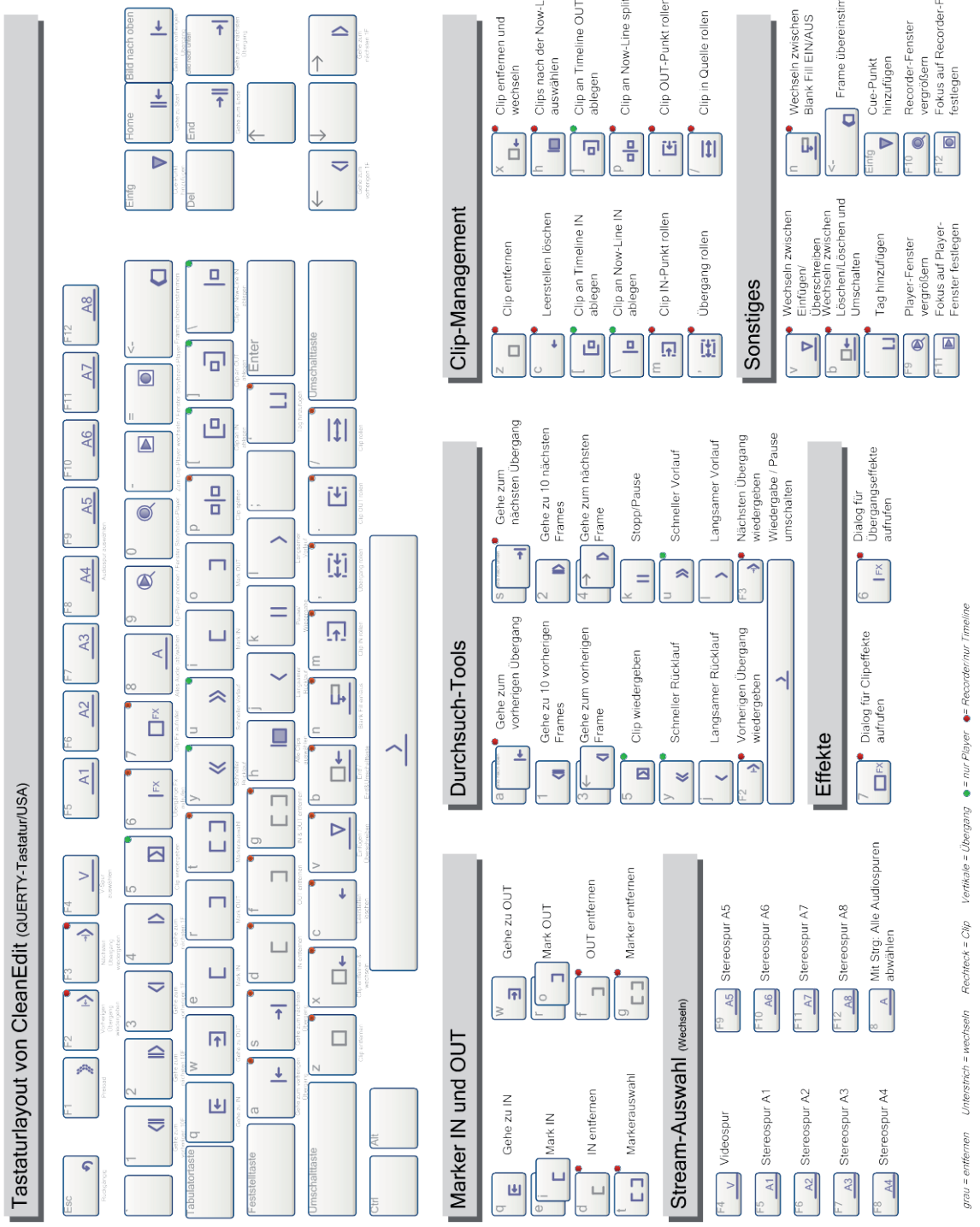
„71.4% playout rate“ (Wiedergaberate) bedeutet, dass der Codierprozess mit einer Geschwindigkeit von 71,4 % der als Echtzeit ablief (100 % bedeutet Echtzeit, 200 % bedeutet zweimal schneller als Echtzeit). Der Wert 71,4 % bedeutet, dass der Codierprozess für Material von 1 Minute ca. 1 min 30 s dauert.

Anhang 1 – ShuttlePRO

Anhang 2 – Tastaturkürzel

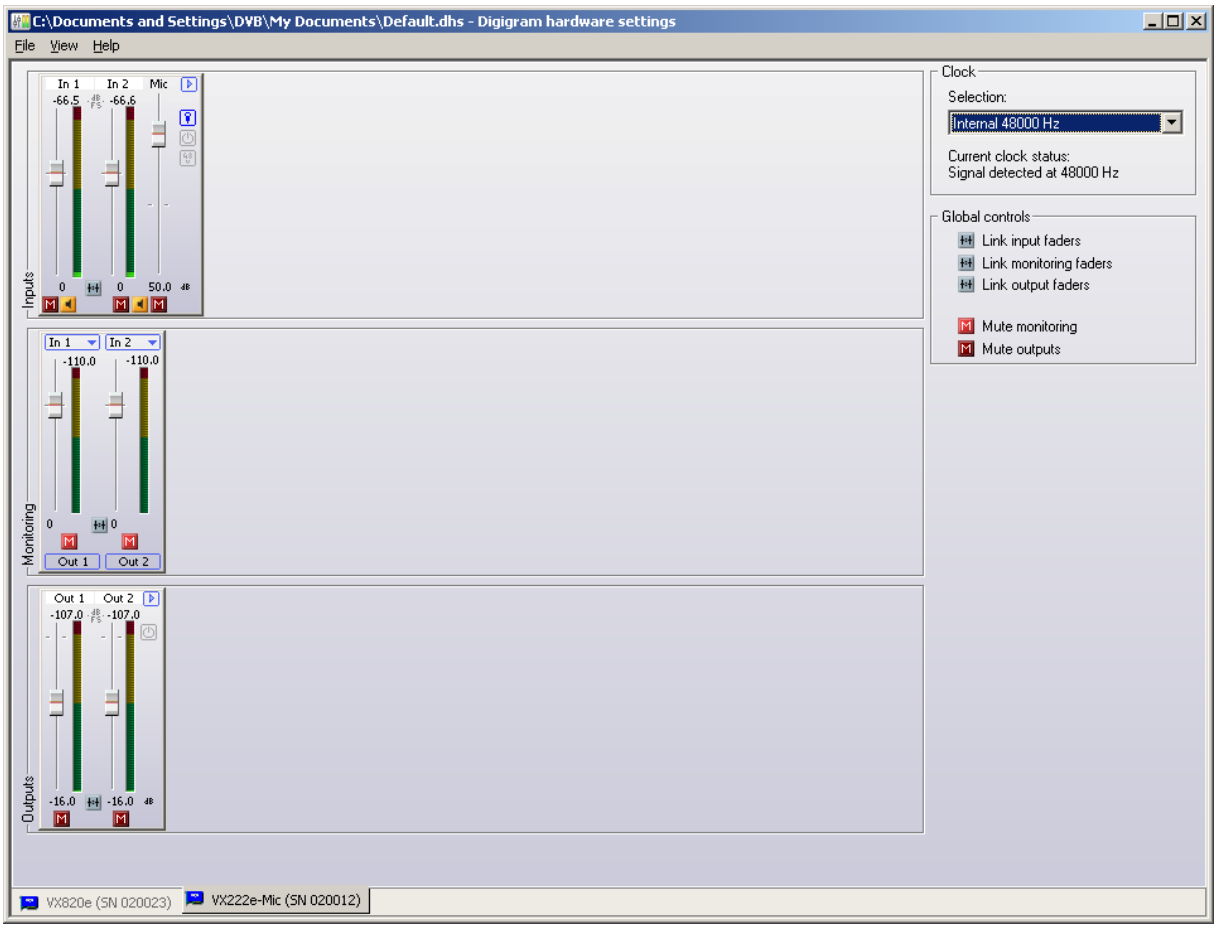
Siehe nächste Seite.

TASTATURANORDNUNG DES QWERTY- / US-PROFILS

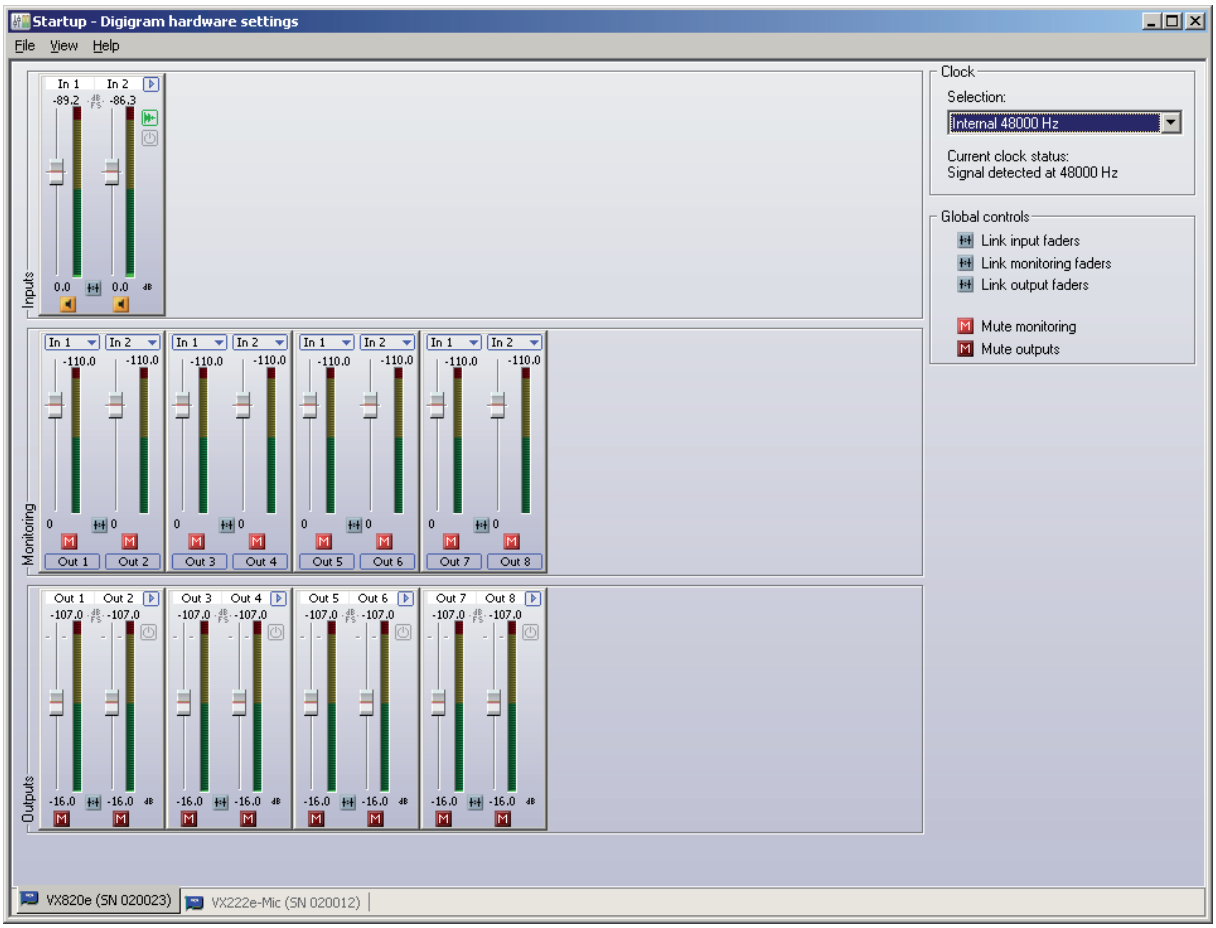


Anhang 3 – Hardware-Einstellungen von Digigram

EINSTELLUNGEN FÜR STEREO-KARTE



EINSTELLUNGEN FÜR 5.1-KARTE



Instant Tapeless Technology

EVS Broadcast Equipment
Liège Science Park
16, rue Bois St Jean
B-4102 Ougrée
Belgium

Corporate Headquarters
+32 4 361 7000

North & Latin America Headquarters
+1 973 575 7811

Asia & Pacific Headquarters
+852 2914 2501

Other regional offices available on
www.evs.tv/contact

EVS To learn more about EVS go to **www.evs.tv**